Número 54

EXTRA
112 págs.
350 ptas.

MICRO Manía

Sólo para adictos

CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
335 PTAS.
HOBBY PRESS

ARMA LETAL

PREVIEW



Mano a mano contra el crimen

CARTOONERS



Crea tus propios Dibujos Animados



ETERNAM
Solución y Mapas para llegar al final

ASÍ SERÁ

LEMMINGS 2

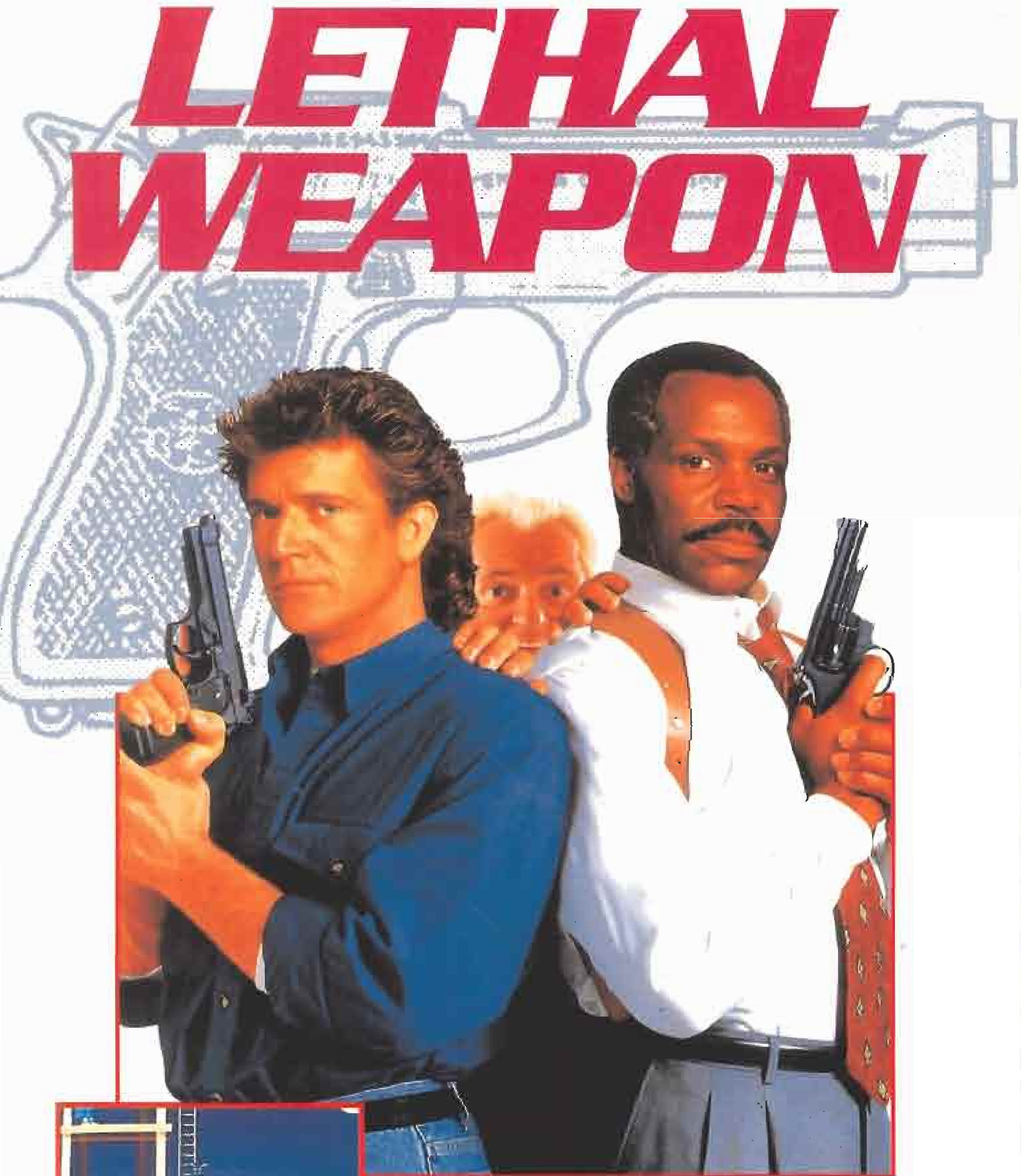
¡¡Más difícil todavía!!

POSTER DESPLEGABLE
TODAS LAS SITUACIONES DE LA ÚLTIMA AVENTURA DE
INDIANA JONES

REPORTAJE

La guía más completa del software que viene

PON A PRUEBA TU FU





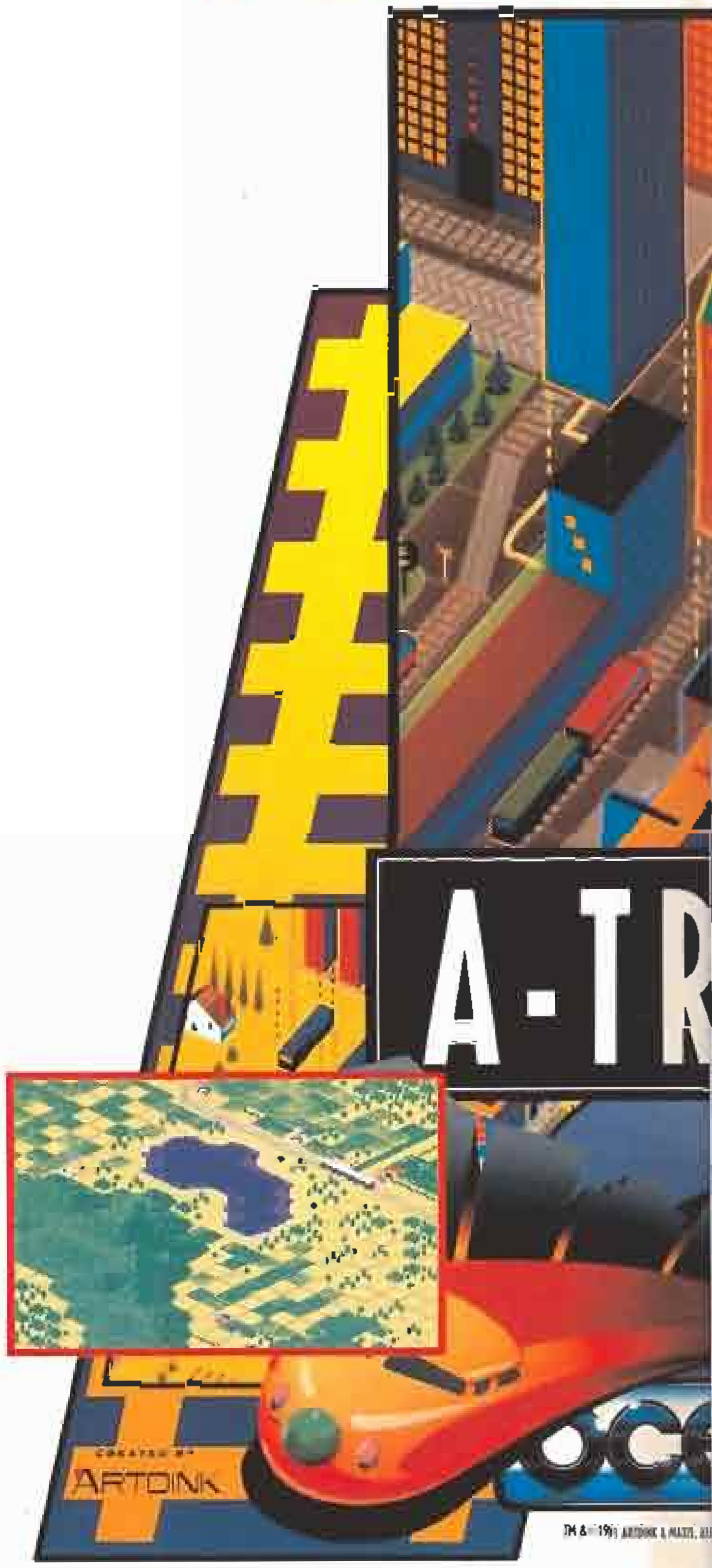


DOS POLICIAS - AMBOS LETALES

Un shoot'em up multinivel basado en pasajes de la trilogía de ARMA LETAL. Puedes elegir ser cualquiera de los dos policías... cada uno con distinta fortaleza y debilidad. Hay muchas misiones que completar incluyendo el rescate de la chica secuestrada, la persecución y detención de traficantes de droga, el encontrar y arrestar al policía asesino y mucho más.
Podrás elegir el nivel que cumpla tus objetivos.

Es brutal, rápido y... ¡LETAL!

C64 / ST / AMIGA / PC



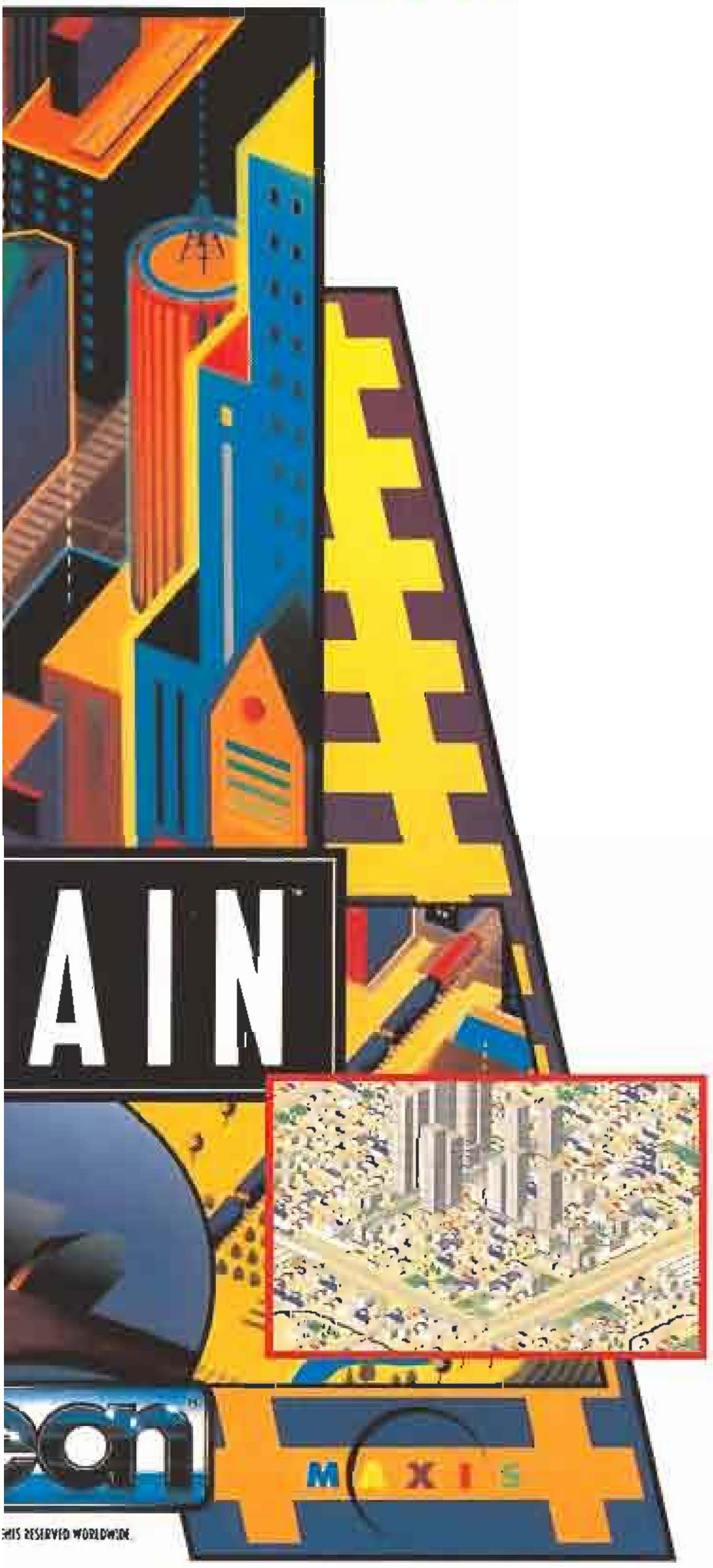
En las ciudades de todo e de coches ruidosos, conta

Un sistema de comunicaciones masivo es nacionales no parecen encontrar la so comunicaciones que funcione proporcion de grandes beneficios económicos - pero Para empezar, dirige tu propio ferroca amplía líneas y desarrolla una de las má con préstamos bancarios compra terren almacenes, fábricas; invierte en bolsa y

PC / AMI

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA . ERBE SOFTWAR

ERZA Y CEREBRO, Y...

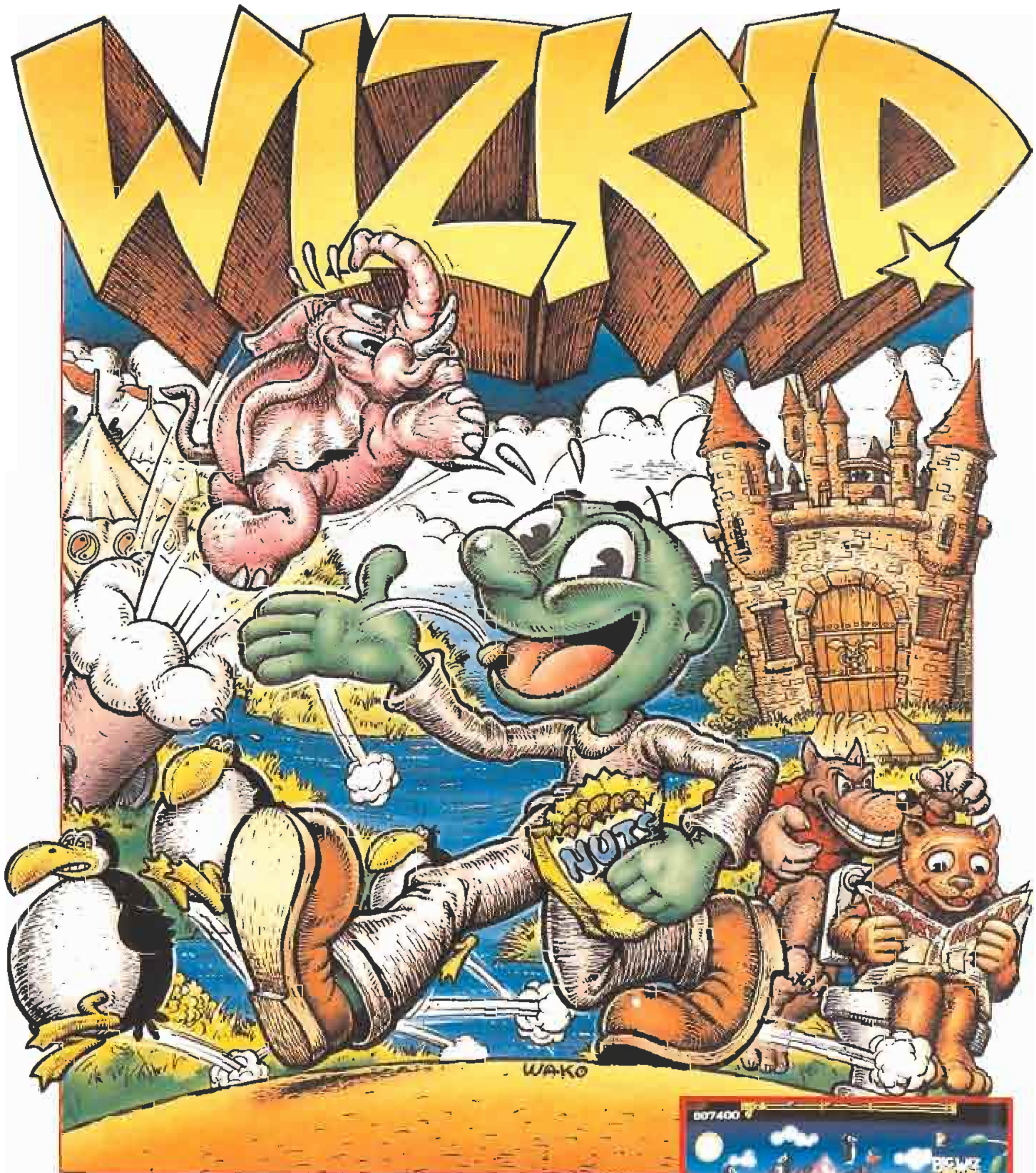


mundo hay una multitud
minantes y abandonados.

necesario, pero los gobiernos locales y
ución. Si puedes crear un sistema de
rás un gran servicio al mundo además
so es sólo el principio...
il de transporte público y mercancías,
eficientes y beneficiosas rutas. Después
s y construye urbanizaciones, hoteles,
nsigue un imperio financiero.

A / MAC

¡RIETE COMO UN NIÑO!





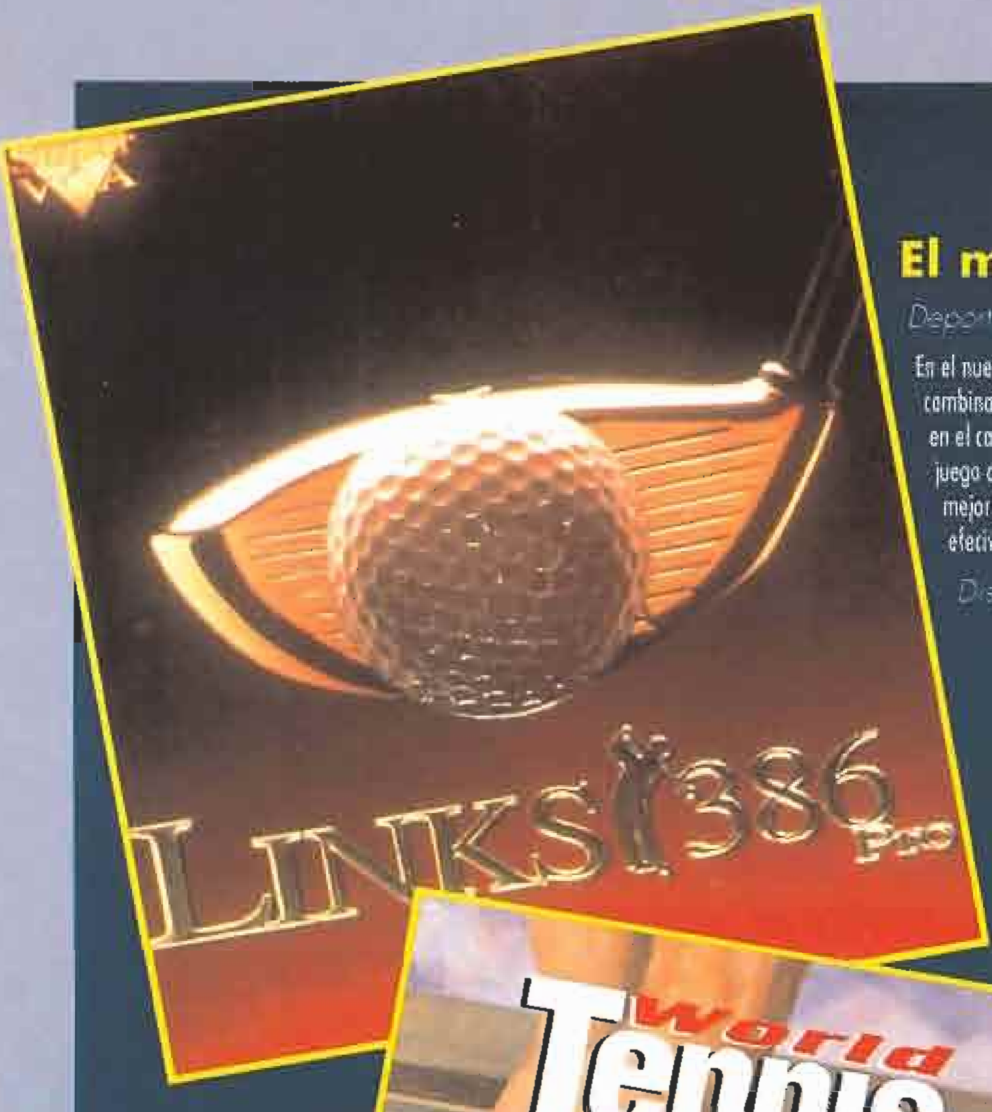


WIZBALL se casó y tuvo un hijo... WIZKID.
Es justamente como su padre, ¡no puede resistir los desafíos! Nifta, su fiel gato amigo ha sido secuestrado al igual que Wizard y Wizball.
Todos ellos han sido encerrados en las mazmorras del castillo de ZARK, excepto Nifta que ha sido llevado a la cárcel Turtle.
¿Lo has cogido?, bueno ¡eso es sólo el comienzo de la aventura!

WIZKID © 1992 Sensible Software

ST / AMIGA / PC

. SERRANO, 240 . 28016, MADRID . TELEF. (91) 458 16 58



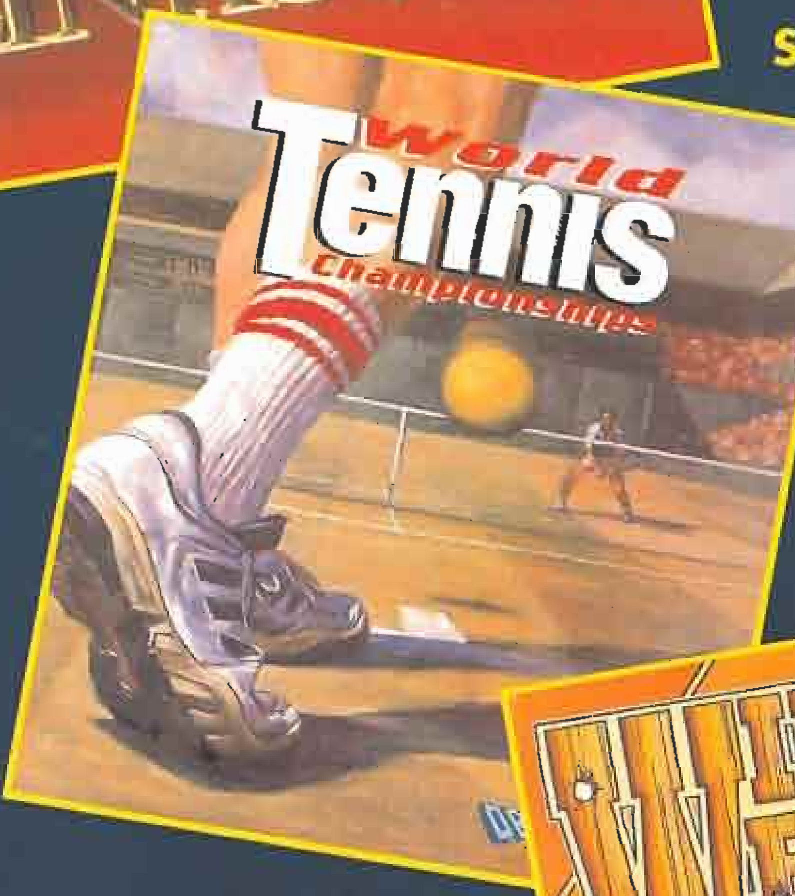
El mejor juego de golf

Deportiva

En el nuevo LINKS hemos incluido nueve ventanas de visión diferentes con más de 345 combinaciones distintas y amplias vistas panorámicas que dan mayor sensación de estar en el campo. Nuevas opciones permiten la grabación de estadísticas para cada jugador y juego con opción de impresión. La opción de golpe grabado permite la repetición de tus mejores golpes. Las estadísticas de campo permiten jugar en cada campo con mayor efectividad. Con LINKS 386 PRO el golf de campeonato está a tu alcance.

Disponible en PC

U.S. GOLD



Serás el campeón indiscutible

Deportiva

Tu sueño es convertirte en el indiscutible campeón mundial de tenis . ¿Y por qué no? Con este fenomenal programa de tenis de Minsdcape nada te detendrá en tu camino hacia lo más alto. Nada, excepto horas de práctica, entrenamientos, partidos de exhibición, más práctica y una serie de torneos que agotarán hasta tu último resto de energía. WORLD TENNIS CHAMPIONOSHIPS te situará en el ranking del tenis mundial como un principiante inexperto y a partir de aquí tienes por delante cinco años de juego duro y comprometido. Pero, por supuesto, la recompensa es fenomenal.

Disponible en PC

MINDSCAPE



Aventuras en el salvaje Oeste

Estrategia

Tu aventura comienza el 1 de marzo de 1741 cuando te ocupas de las correrías cotidianas de Jack Putter o Arthur Dent. Tu objetivo: ¡convertirte en el ciudadano más poderoso y respetado de toda la región!

Disponible en Amiga y PC

U.S. GOLD

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40

Año VIII. - Nº 54 - Noviembre 1992 - 350 ptas. (Incluido IVA)

S U M A R I O



12 ARMA LETAL

Si las tres entregas de la película de Mel Gibson tenían acción, prueba con este "shoot'em up" mortal de Ocean. Lo mejor de este nuevo "armamento" es que podremos elegir entre el poli negro o el poli blanco. Da igual, nuestro único objetivo será el de acabar con todos nuestros enemigos.

14 LEMMINGS 2



Uno de los juegos que hicieron época y marcaron un nuevo estilo de programación. Ya sabéis, los increíbles lemmings nos "atacan" de nuevo. Pero esta vez en grupo. O mejor dicho, en tribus, porque llegan muy bien adaptados a todas las dificultades que les salgan al paso. Ríete de y con ellos.

18 REPORTAJE

Ya os dimos un avance en nuestro anterior número y lo prometido es más que deuda en nuestra revista. Aquí tenéis un amplísimo reportaje de lo que fue la E.C.T.S. de Londres. Infinidad de novedades en el mundo del software que saltarán a vuestras pantallas dentro de muy poco, sino lo están haciendo ya.

53 POSTER

A lo grande, a lo muy grande, como debe ser. Aquí tenéis todas las situaciones de la última aventura de «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», en un super poster. Hacía tiempo que no os obsequiábamos con un presente de este tipo y hemos querido continuar la tradición con el aventurero más genuino de todos los tiempos: el doctor Jones. En esta ocasión no le acompaña su padre, sino Sophia, su última novieta.

77 CONSOLAS

En este número especial de nuestra revista, no podían faltar unas páginas especiales de consolas. Ni más ni menos que siete. De esta forma, no nos dejamos nada en el "disco duro" de nuestra consola y damos repaso a todos los juegos consoleros que han llegado a nuestra redacción.

62 CARTOONERS

¡Si Walt Disney levantara la cabeza! Con este magnífico juego podéis realizar vuestras propias películas de dibujos animados, esas que siempre soñasteis hacer, con el mínimo esfuerzo. Bien con el teclado, bien con el ratón, os convertiréis en unos gran maestros de la animación. Y la pantalla de vuestros ordenadores personales se llenarán de fantasías animadas de ayer y hoy...



85 ETERNAM


«ETERNAM»
FC

Don Jonz, el protagonista de esta historia sin fin, os será tan familiar en las próximas semanas que más de uno soñará con él... Y lo hará en un mundo completamente irreal, el mismo en el que se desarrolla este «Eternam»; un gigantesco parque de atracciones. Probad a montar en su montaña rusa.

MICRO Manía
Sólo para adictos

Este es un número muy especial para nosotros. Por eso, porque es especial aquí tenéis ¡¡112 páginas para dar y tomar!! Empezamos a lo grande llevando hasta vosotros el E.C.T.S. de Londres, la feria de las ferias. También encontraréis otro amplio reportaje dedicado a «Eternam», un juego sin fin, aunque os enseñemos su final.

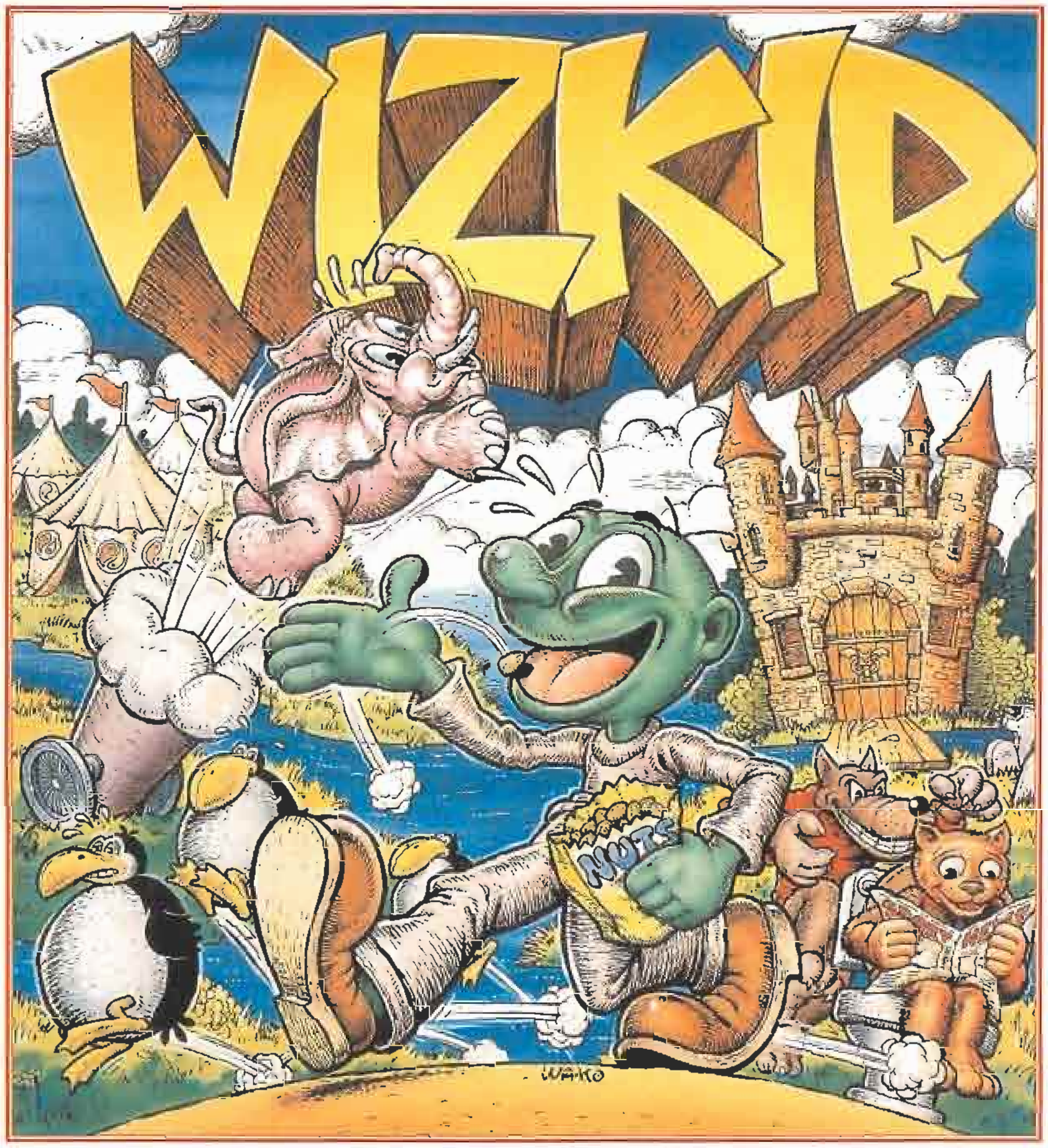
Pero para juegos casi infinitos, «Lemmings 2», la continuación de todo un clásico. Esta vez vienen en tribus muy organizadas. Y el megajuego del mes es «Wizkid», protagonizado por una pelotilla muy revoltosa. A continuación saltamos canales y charcos, y entramos de lleno en nuestra nutrida sección de noticias internacionales. «Arma letal», un programa lleno de acción, con el que seguro que darás en el blanco. O en el negro... Nuestro maniaco del calabozo os aclarará las dudas de los JDR, sin olvidarse de comentar el «Obitus».

Pero lo mejor de este número especial es el poster de «Indiana Jones and the Fate of Atlantis». Un desplegable con las situaciones que nuestro héroe favorito se va a encontrar. Con «Cartooners» tendréis la oportunidad de realizar vuestros propios dibujos animados, ¡todo un reto! También encontraréis amplia información sobre «Premiere», un programa de cine, «Ultima Underworld» y «Eye of the Beholder», dos grandes y esperados JDR. Para cerrar, nuestras secciones habituales. ¿Y qué más os podemos contar que no sepáis vosotros ya? ¡Hasta diciembre!

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Anselmo Trejo, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Manuel Garrido, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, Marc Stenzimer, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 Fax 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km 11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel. (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Circulación controlada por **O.J.D.** Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.
Depósito legal M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

MEGA JUEGO

La palabra mágica es arcade. ¿Y qué entendemos por arcade? Arcade es diversión pura y simple, entretenimiento puro y simple, adicción pura y simple, en definitiva. Y todo esto lo tiene de sobra «Wizkid», nuestro megajuego del mes.



EL PAÍS DEL MAGO DE WIZ

- OCEAN / SENSIBLE SOFTWARE
- Disponible: ATARI ST, PC AMIGA
- V. Comentada: AMIGA
- Arcade

Entre los científicos se dice que cuando un problema puede tener varias soluciones, la más sencilla es siempre la más correcta. Lo mismo podría decirse de los juegos. Cuanto más simple es la idea en la que se basa un juego, mejores resultados da. La prueba fehaciente de tal afirmación es este programa.

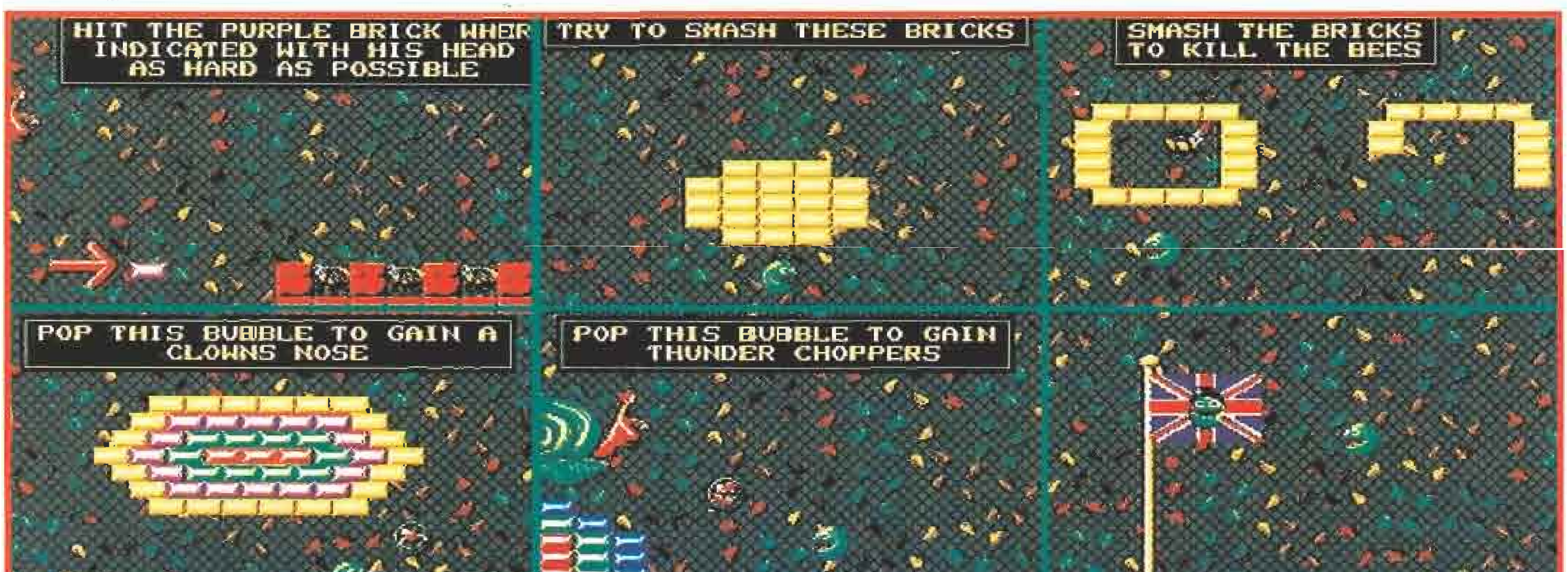
Quizá, a pesar de todo, «Wizkid» no sea tan simple. No es tan sencillo como el «Tetris», por ejemplo. Pero tampoco tiene la complicación que pueda existir en una aventura. Nuestro objetivo es simplemente eliminar enemigos tirándoles objetos encima o disparándoles, hasta superar todas las fases de que consta el juego. Seguro que pensáis que esto no es nada nuevo, que ya existen multitud de juegos de idéntico desarrollo. Sí, de acuerdo, pero no es menos cierto que todos esos juegos, al igual que «Wizkid», basaban todo su potencial en la adicción sin más. Y son precisamente los incontables ratos de entretenimiento que proporciona a lo largo y ancho del juego, los que hacen de este sencillo programa todo un megajuego.

UNA FAMILIA ROTA

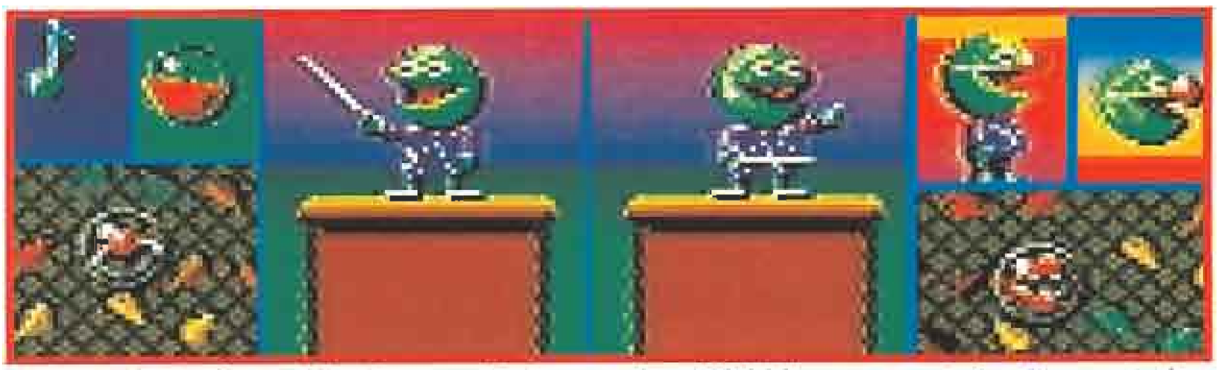
Todo empieza, o mejor dicho empezó hace mucho tiempo, allá por el lejano año de 1987, cuando los dinosaurios, informáticamente hablando, aún poblaban la Tierra. Un orondo personaje protagonizaba un juego llamado «Wizball», precisamente el antecesor de «Wizkid». Cuando Wizball, Wizard y Nifta el gato, desterraron a Zark por revoltoso, la paz, la serenidad y la armonía volvieron al país de Wiz. Desde ese momento, todos vivieron felices. Nifta tuvo ocho gatitos, Wizard y Wizball se casaron y tuvieron un hijo..., Wizkid.

Pero una noche, una mala noche, ¡una terrible noche!... ejem, no dramaticemos demasiado; una noche Zark volvió. Y volvió dispuesto a llevar a cabo una terrible venganza. Raptó a Wizball y a Wizard y les encerró en una húmeda y oscura mazmorra. Se llevó también a Nifta el gato y le encarceló en una jaula para tortugas en el rincón más escondido de su castillo. Su crueldad no conocía límites. Dejó a Wizkid solo y desamparado, creyendo que no representaba ningún peligro para él, y ahí estuvo su error.

Wizkid tenía la obligación de rescatar a su familia y a sus amigos pero, ¿qué podía hacer? La respuesta se encontraba en B.D. el caracol y su escuela de entrenamiento de wizmarines.



El primer paso para dejar atrás todas las fases que componen el juego, consiste en superar las pruebas de la escuela de marines de B.D., el caracol. Aquí aprenderemos a manejar las habilidades de Wizkid fácilmente, consiguiendo gracias a nuestro esfuerzo, el título de marine diplomado.



LOS ITEMS: En el papel de Maestro de Ceremonias, Wizkid nos presenta los items más importantes que encontraremos. En el interior de las burbujas de colores, aparecerán distintas notas musicales. Éstas formarán una melodía que nos proporcionará una recompensa monetaria. También metidos en burbujas, encontraremos la nariz de clown y la dentadura postiza. Ambos objetos nos servirán para librarnos más facilmente de nuestros enemigos haciendo botar los ladrillos sobre nuestra cabeza o bien mordiéndolos, respectivamente.



Un cielo nublado que amenaza tormenta no presagia nada bueno. ¿Seremos capaces de superar todas las dificultades que Zark ha puesto en nuestro camino?



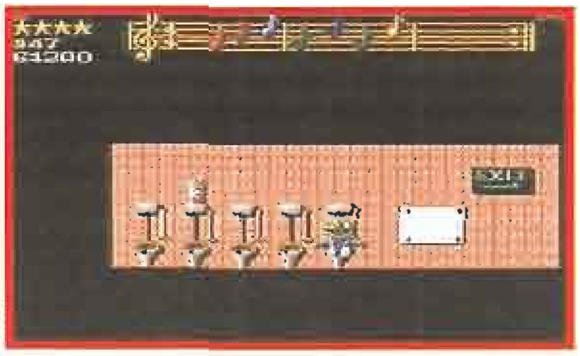
Una vez formada la melodía gracias a las notas de colores, éstas caerán del pentagrama en forma de monedas.



El juego de las palabras cruzadas aparecerá cuando no consigamos eliminar a todos los enemigos de una pantalla.



Todos los enemigos que salen en «Wizkid» tienen un aspecto de lo más particular. Hasta pingüinos hay entre ellos.



No queremos ser escatológicos pero, hasta lugares como éste tendremos que llevar a Wizkid durante el juego.

¿Y tú quieres ser un marine, pequeñajo?, ¡venga hombre, no me hagas reir!

Dizzzculpe zzzeñor, pero ezzz indizzzpenzzzable que uzzzted me ayude –replicó Kid.

¡Silencio pequeñajo. Hablarás cuando se te pregunte!

Así empezó Wizkid a preparar su plan de ataque. Entrenando duro y convirtiéndose en el wizmarine más arrojado y valeroso de toda la tierra de Wiz. ¡Tiembla Zark, tu fin está muy, pero que muy cerca!

WIZKID AL RESCATE

Nueve fases separan a Kid del castillo de Zark, donde están secuestrados sus padres. A lo largo de éstas, tendremos que eliminar a una multitud de enemigos de las más pintorescas especies: mariposas, abejorros, pingüinos, etc.

De ellos nos libraremos lanzándoles encima objetos de todo tipo, como ladrillos, setas e incluso bolsas de patatas fritas. No siempre será fácil acertar, ya que los enemigos se mueven constantemente por la pantalla, pero por suerte contaremos con la inestimable ayuda de diversos items que nos facilitarán la tarea de acabar con los bichejos en cuestión.

Estos items siempre aparecen en el interior de unas burbujas cuando conseguimos destruir a varios adversarios con un solo ladrillo. Estos son: una graciosa nariz de payaso –nos permitirá mantener los ladrillos botando sobre nuestra cabeza–, una dentadura –hace posible que podamos morder los ladrillos y soltarlos donde queramos– y unas notas musicales que formarán una melodía en un pentagrama, para caer inmediatamente después a nuestros pies convertidas en rico dinerito. Estas las usaremos en la tienda para comprar objetos múltiples y variados.

«Wizkid» es un juego con un toque especial, dotado de un gran sentido del humor y avalado por excelentes detalles de programación.

Estos detalles son los que hacen a «Wizkid» un juego ameno y divertido, ya que prácticamente no pueden existir dos partidas iguales. Avanzar más o menos depende exclusivamente de nuestro esfuerzo y picardía y de los bonus que consigamos.

Hablando de detalles, uno de los más curiosos consiste en que Wizkid puede actuar de dos maneras: sólo con la cabeza o con el cuerpo completo. En la primera de las dos maneras, nuestro protagonista se asemeja al famoso Pac-man, pero en verde. Cuando actúa del segundo modo, ya tiene una apariencia más "humana", con sus piernas y sus bracillos. Esto, que puede parecer trivial y ser una mera cuestión de gustos, es absolutamente indispensable, ya que algunos niveles sólo pueden superarse en una de las dos modalidades.

También existe la posibilidad de que, en alguna pantalla, agotemos todos los ladrillos sin haber conseguido eliminar en su totalidad a los bichejos. En este caso, el programa nos invitará a echar una partidita a un juego sospechosamente parecido al «Scrabble», en el que se nos dará un tiempo límite para colocar cruzadas correctamente, todas las palabras que aparecen. Si superamos esta prueba, recibiremos una gratificación consistente en un cubo lleno de dinero.

Finalmente, si logramos dejar atrás todos los obstáculos que cada fase nos presenta, aún nos quedará algo más por hacer, algo muy fácil. Aparecerá en la pantalla un gatito. Uno de los ocho hijos de Nifta que tendremos que recoger simplemente con tocarlo. Esta es una acción que nos permitirá acceder al siguiente nivel.

También es posible que no queramos recogerlo, lo que nos dejará en la misma fase en la que estábamos, por si se nos había olvidado algo en alguna de las pantallas. Pero, seamos sinceros, una vez que se nos presenta la oportunidad de pasar de fase, ¿quién va a ser el ingenuo que va a desear repetir la última pantalla?

Y CON ESTO Y UN BIZCOCHO...

Después de todo lo dicho, os preguntaréis, pero ¿no era tan sencilla la concepción del juego? Sí, lo era y sigue siéndolo. Todo lo que acabamos de relataros son tan sólo los detalles técnicos con que se han adornado los programadores de «Wizkid». Pero, es tremendamente fácil de jugar y se le coge el tranquillo al poco tiempo de empezar la primera partida; una de las razones que justifican su adicción.

¿Se le puede reprochar algo a «Wizkid»? probablemente más de una cosa. Puede que sus gráficos no sean perfectos, pero son tremendamente graciosos. También puede que no sea original en su contexto global, pero tiene una gran cantidad de detalles que le confieren ese toque especial que otros muchos juegos no tienen.

F.D.L.





Las mariposas son unos de los enemigos más complicados que encontraremos, debido a su tendencia a moverse por todas partes sin parar ni un momento.



No sólo los ladrillos servirán como arma arrojadiza. Cualquier objeto es bueno para esta tarea y, si no os lo creéis, echad un vistazo a las patatas fritas de la imagen.

Actualidad

DIABOLIC TRABAJA EN UN PROGRAMA MUY MONO

Diabolic, tras su trabajo para Micronet en «El Viaje de Colón», está preparando un nuevo programa, esta vez para Zigurat. Aunque no tiene nombre definitivo, en principio se empleó «Cocos» y más tarde «X Balls», la idea es bastante interesante. Se trata de un juego de desarrollo muy simple en el que la adicción es lo más importante. El protagonista es un gorila, o un par de ellos porque pueden participar dos jugadores a la vez, que tiene como misión recoger una serie de pelotas de baloncesto y encestarlas en la parte superior de la pantalla.

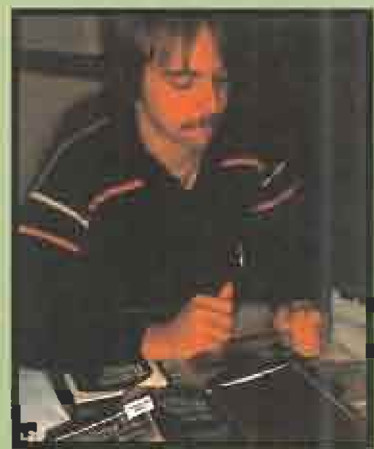

PC


PC

Dicho así la cosa parece muy simple, pero jugándolo se convierte en un arcade frenético en el que no se tiene un minuto de descanso. Diabolic planea que este nuevo juego también salga a la calle en formato consolero y está haciendo las gestiones necesarias para que los que tengáis una consola podáis divertiros también. Pero de momento el juego sólo saldrá en PC VGA.

ACUERDO ENTRE ORIGIN Y ELECTRONIC ARTS

De cualquier feria surgen importantes acuerdos que incluso hacen que los reportajes no estén al día por mucho que los informadores nos esforcemos en ello. Esto es lo que ha ocurrido con Origin Systems, creadores de «Ultima», «Wing Commander» y dentro de poco «Strike Commander», que hasta hace unos pocos días eran programas distribuidos por Mindscape y que ahora han pasado, junto a Origin al completo, a ser propiedad de Electronic Arts.



Con esto, Electronic Arts, se implanta con mucha más fuerza en el mercado del CD-ROM, en el que Origin estaba pisando fuerte en los últimos tiempos. Títulos como «Ultima VII: The Black Gate», perteneciente a una serie que ha vendido más de un millón quinientas mil copias en todo el mundo, o «Wing Commander», que le sigue los pasos con quinientas mil unidades, estarán desde dentro de muy poco disponibles bajo la etiqueta de Electronic Arts. En nuestro país, este cambio no supondrá ninguna modificación en los productos de Origin, ya que tanto Mindscape como Electronic Arts son distribuidas por Dro Soft.

MÁS JOYSTICKS PARA NINTENDO

Erbe software ha preparado para nuestras Nintendo de 8 bits tres joysticks un tanto especiales. El primero de ellos, el Cheetah Typhoon, viene avalado por la calidad que la compañía Cheetah da desde siempre a sus productos e incorpora un autofire capaz de masacrar incluso a los enemigos más potentes. El segundo es..., bueno, el segundo es un tanto más curioso. "¡Mosquis!", exclamaría nuestro amigo Bart Simpson al ver su imagen en un mando tan divertido como éste.

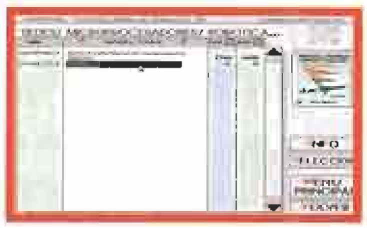


Aunque de aspecto parece un poco incómodo, la verdad es que tras echarse unas partiditas asombra su posibilidad de manejo. El "Simpsonstick" dará una nueva dimensión a tu consola y fardará un rato cuando hagáis un "NES party" en tu casa. El tercero en discordia es un joystick casi para no mirarlo por la noche. La bestia de «Alien, el octavo pasajero» multiplicado hace muy poco por tres, es el personaje representado en el mando. Da incluso miedo usarlo no vaya a ser que te muerda. De cualquier forma, los más valientes estamos seguros que disfrutarán a tope con un joystick original como pocos, que conseguirá que vuestra consola no vuelva a ser la misma. Los precios de estos tres mandos son: 2.600 pesetas para el Typhoon, 3.600 para el de nuestro colega Bart y 4.625 el de la criatura de Alien.

DINAMIC Y EL MULTIMEDIA

La compañía española Dinamic, se ha metido de lleno en el mundo profesional. Su equipo de programación, dirigido por Víctor Ruiz, ha creado una especie de interfaz gráfico similar en manejo al del popular Windows de Microsoft. Sobre el mismo, los desarrolladores de la compañía pueden, siempre bajo encargo, insertar tanto imágenes como texto y realizar bases de datos multimedia interactivas con enorme facilidad.

El primer proyecto que han de-



sarrollado en la mansión Dinamic ha sido para la editorial McGraw Hill y se trata de un catálogo de todos sus productos de informática que, gracias a las rutinas de compresión que incorpora el nuevo programa de Dinamic, cabe en un único disco de tres y media pulgadas.

Le seguirá, si se llega a un acuerdo definitivo, un informe de la junta general de accionistas de una conocida corporación bancaria. Algo que suena bastante serio.

SEGA ABRE SU PRIMER CENTRO DE JUEGOS EN LONDRES

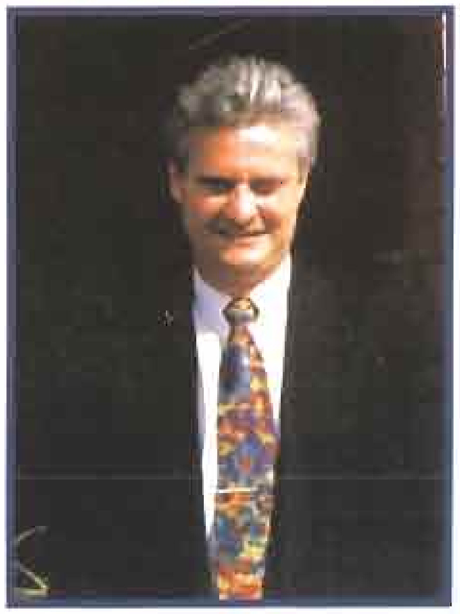
Los que viajéis a partir del próximo mes de noviembre a Londres, tenéis un nuevo lugar que visitar sin falta. Se trata del centro Sega que se va a abrir en la planta baja de la tienda de juguetes más importante de toda Europa. La metrópolis de Hamleys, nombre de la tienda de Regent Street que acogerá el centro, incorporará todas las últimas novedades en juegos recreativos que Sega tiene disponibles y sus promotores aseguran que será uno de los más modernos de todo el mundo, incluso a la altura de los que ya existen en el país del sol naciente. Eurodisney será el próximo lugar donde Sega abrirá un nuevo centro, que luego se completará con otros en diversos países de Europa. ¿Estará España incluida en sus planes? Os informaremos si descubrimos algo.

ACTUALIDAD INTERNACIONAL

LA FIRMA BRITÁNICA PRESENTÓ SUS NUEVOS PROYECTOS

GREMLIN
VISIÓN DE FUTURO

Recientemente, Gremlin decidió dar a conocer los proyectos que actualmente está desarrollando, y para ello convocó a la prensa especializada en su cuartel general de Sheffield (Reino Unido). Aunque la atención y las máximas expectativas están centradas en el lanzamiento de dos nuevos productos -«Nigel Mansell» y «Zool»-, la compañía está experimentando con las últimas tecnologías del videojuego en una constante línea de superación.



Ian Stewart, como máximo responsable de Gremlin ha apostado por el futuro.

Así, en la citada presentación tuvimos la oportunidad de contemplar unas admirables secuencias de animación con gráficos renderizados que estaban siendo desarrolladas simultáneamente para CDTV y CD-ROM. Estas forman parte de un proyecto en CD-ROM en el que actualmente trabajan.

Tuvimos ocasión de contemplar algunas secuencias de superficies planetarias e incluso varias del futuro «Zool» en CD-ROM. Pero hay que aclarar que el juego se encuentra en sus primeras etapas y no se espera su lanzamiento hasta dentro de un año. Otra de las secuencias fue la que mostraba un coche circulando



James Hearn, a la izquierda, y Sydney Franklin están desarrollando para Gremlin un proyecto en CD-Rom.



PROYECTO PARA CD-ROM · PC



PROYECTO PARA CD-ROM · PC



PROYECTO PARA CD-ROM · PC



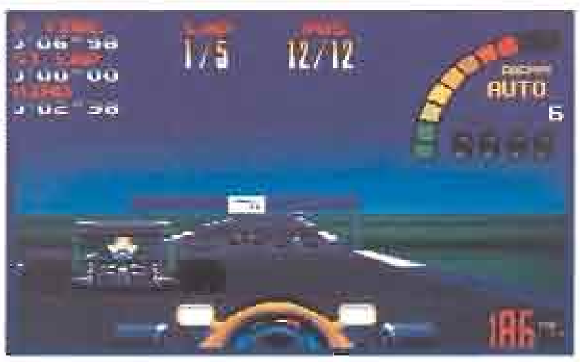
PROYECTO PARA CD-ROM · PC

por un exuberante paisaje. Ya no sólo se trataba de sus impresionantes gráficos o su casi perfecta sensación tridimensional, sino de las dos pantallas superpuestas que de hecho eran dos secuencias unidas.

La imagen estaba compuesta por un decorado en tres dimensiones dotado de scroll, con un coche situado encima de él y un tercer plano que mostraba a un hombre saliendo del vehículo.

Nigel Mansell fue el otro programa de la presentación y, aunque mucho se ha escrito sobre él, es importante reseñar que se están dando los últimos retoques para conseguir un aspecto gráfico impresionante. Ahora, además, tiene muchos más objetos en pantalla y todos los detalles, desde los mandos hasta su presentación en general, han sido realzados. Puede que todavía nos aguarden algunas gratas sorpresas en este sentido.

D.D.F.



«NIGEL MANSELL» · PC



«NIGEL MANSELL» · PC

LA LIBERTAD TIENE UN PRECIO



«DARK SUN» · PC

DARK SUN

- SSI
- En preparación: **PC, CD-ROM**

En 1987, SSI y TSR comenzaron a colaborar trasladando al ordenador algunos de los prestigiosos juegos de tablero de la firma americana. Fruto de su unión vieron la luz JDR que hoy son considerados auténticos clásicos, como la serie «Dungeons & Dragons» o la serie «The Eye of the Beholder». En 1991 TSR consiguió un importante éxito con la versión de tablero de «Dark Sun», un producto hecho a la medida de los amantes de los juegos de rol y, por tanto, ideal para su conversión al formato de ordenador. Esta nueva conversión ofrece al usuario la misma accesibilidad que caracterizó a los juegos de la serie «The Eye of the Beholder», con algunas mejoras adicionales que entusiasmarán a novatos y veteranos. En el país de Athas se sigue practicando la esclavitud y estáis condenados a divertir a vuestros amos con la lucha de gladiadores, hasta que un día decidís sublevaros contra el rey hechicero en unión de vuestros compañeros.



«DARK SUN» · PC



«DARK SUN» · PC

Este sencillo argumento da pie a una fantástica aventura con muchos recursos, como hechizos para todos los gustos y diversas formas de resolver un mismo problema, además de control desde menús. Otros alicientes del juego son una enorme cantidad de nuevas criaturas, así como el uso de un nuevo concepto, la Psiónica o poder de la mente, que os introducirá en una dimensión inédita. Son dignas de mención sus características técnicas, con unos vistosos fondos, scroll multidireccional y personajes animados.

«Dark Sun» ha sido diseñado especialmente para PC y está dotado de una paleta de 256 colores. Asimismo, constituye una importante novedad en la línea de producción de SSI, puesto que es el primer programa que esta compañía va a lanzar en CD-ROM.

D.D.F.

GARANTÍA DE ÉXITO

ZYCONIX

■ ACCOLADE
■ En preparación: AMIGA, PC



A simple vista, este juego parece una continuación de la Tetrismanía que ha invadido todos los sistemas informáticos, con un cierto parecido al «Klax» y al «Arkanoid». Pero cuando uno juega, ese prejuicio se viene abajo y se impone la idea de que se trata de una enriquecedora síntesis de todos ellos.

«Zyconix» pone a prueba vuestra paciencia y agilidad mental. Con la modalidad de dos jugadores, podéis hacer buenos amigos. Al igual que en «Tetris», una buena actuación supone la derrota automática del adversario.

Tenemos que impedir que la pantalla se llene de esos malditos baldosines que caen de la parte superior. Así, hay que procurar colocarlos en líneas horizontales y diagonales de igual color, nunca verticales, y hacerlos desaparecer. La diferencia con respecto al «Tetris» es que puede caer más de una ficha al mismo tiempo. Según avanza el juego aumenta la velocidad y el número de éstas. Para colocarlas hay que utilizar, con el ratón, el icono de la parte inferior de la pantalla.

Al ir completando secciones aparecerán algunos obstáculos imprevistos, como enemigos y baldosines rebeldes.



Contaréis con ayudas como: los bloques transparentes que sirven de comodines para completar hileras; la Pripac Mine que destruye columnas enteras de fichas; los pinchos movibles que también eliminan baldosines; el globo giratorio que hace desaparecer fichas del mismo color; o el murciélago y la pelota que actúan en equipo para limpiar del todo la pantalla.

También existen cuatro niveles de dificultad, cada uno con sus propias características: Louis/Jazz evita que la pantalla se llene de fichas; Blind Boy/Rave destruye un bloque de piezas, cada vez más alto según se avanza; Spry/Funky une bloques rápidamente; por último, Shazza/Soul plantea una lucha contra reloj y contra múltiples obstáculos. Cada uno de estos niveles tiene, asimismo, su propia música y efectos sonoros.

D.D.F.

VISCOSAMENTE DIVERTIDO

SILLY PUTTY

■ SYSTEM 3
■ En preparación: AMIGA

System 3 ha reunido en un solo juego los elementos del arcade de plataformas, puzzle y estrategia. Esperan alcanzar un éxito similar al de «Lemmings», y puede que no le falten razones para el optimismo.

«Silly Putty» está compuesto de seis niveles: Putty Moon, Dazzle Daze, Techno Fear, Nippon, Toyland y Twilight, cada uno con sus propios gráficos y sprites.

Estos escenarios se dividen en tres subfases con dos pantallas dotadas de movimiento vertical.





El héroe del juego es una masa viscosa con ojos, llamada Putty. Su principal virtud es su extraordinaria elasticidad, que le permite doblarse, estirarse, botar, hincharse, "fagocitar" a sus enemigos, e incluso transformarse en otro personaje. Todas estas cualidades



Los dos programadores del juego posan felices ante la cámara de nuestro corresponsal.

deberán servirle para liberar a un número determinado de robots por cada nivel. Estos tienen un defecto; son bastante estúpidos, por lo que habréis de estar muy atentos.

Vuestro camino hacia la salida se encuentra lleno de enemigos, bastante poco educados en cuanto a hábitos higiénicos, a los que no tendréis más remedio que liquidar. Debéis vigilar en todo momento vuestra barra de elasticidad, equivalente a la típica barra de energía. Esta se reducirá en cada golpe que recibáis, y aumentará por cada enemigo muerto o al comer ciertos alimentos. Debéis tener en cuenta que disponéis de un tiempo limitado para vuestra misión.

El juego no consiste sólo en eliminar adversarios, sino que se incluyen ciertos elementos estratégicos en la búsqueda del mejor camino para llegar a la celda de los robots o para alcanzar la salida. Al tocar a alguno de sus amigos, éste se introducirá automáticamente en el cuerpo de Putty, donde viajará cómodamente hasta su lugar de destino..., si no se lo impide el mortífero golpe de un enemigo.

D.D.F.

BATRACIOS AL ATAQUE

BATTLETOADS

■ MINDSCAPE
■ En preparación: AMIGA, ST, PC

Esos grises y, para muchos, repulsivos seres vulgarmente llamados sapos, han entrado por la puerta grande de los juegos para ordenador, después de triunfar en las consolas de Nintendo, como lo demuestra el hecho de que «Battletoads» fuera elegido en 1.991 el mejor programa de esta compañía en Estados Unidos.





El juego mezcla el arcade y combate aéreo. Tiene una doble opción de uno o dos jugadores que os permitirán asumir el papel de Battletoad, Zitz o Rash en su misión de rescatar a la Princesa y a Toad Pimple de las garras de The Dark Queen y sus malvados secuaces. Para ello contarán con la ayuda del Profesor Bird a través de las diversas pantallas de información de que consta el juego.

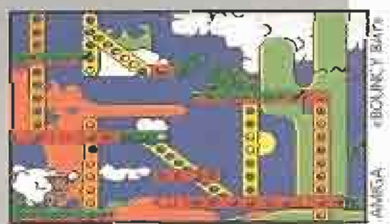
Los vistosos gráficos en tres dimensiones nos presentarán un formidable enemigo al final de cada fase. En las escenas de lucha aérea tendréis que recurrir a toda vuestra destreza y rapidez de reflejos, ¡si es que os queda algo de eso después de la fase anterior!

D.D.F.

UN MURCIÉLAGO SUPERSÓNICO

BOUNCY BAT

■ MIRACLE
■ En preparación: AMIGA



Puede que a muchos de vosotros no os suene el nombre de Miracle, pero lo cierto es que sus dos máximos responsables, Delvin Sorrell y Graham Ashton, son unos veteranos del sector, que iniciaron su fulgurante carrera en la época de los 8 bits. Prueba del éxito de su empresa es que su plantilla de programadores y artistas se vio aumentada hasta un total de diez. También lo es el hecho de que sus últimos lanzamientos hayan recibido una excelente acogida: la versión de «Xennon II» para CDTV, «Turtles» en 16 bits, «Deliverance» para Megadrive, e «Indiana Jones» en 8 bits.

Su nuevo proyecto, «Bouncy Bat», está llamado a continuar en esa línea. El protagonista del juego es un murciélago que se abre paso a través de ocho niveles: Candyland, Duplo (Lego), Iceland, Woodland, Underworld, Mechanoland, etc. Para salir airoso del trance se requiere rapidez de reflejos y cierta intuición para encontrar los numerosos lugares ocultos y sorprendentes.

Al golpear los árboles o las paredes aparecerán monedas y un inestimable suministro de energía. Para colmo de detalles, «Bouncy Bat» lleva incorporados 150 mapas que os harán aún más difícil encontrar el camino de salida, especialmente si sois muy aficionados a esta técnica de juego. Y no podemos olvidar la vistosidad de unos decorados de ocho colores y unos sprites de dieciséis.



D.D.F.

PARA GENIOS INCOMPRENDIDOS

THE INCREDIBLE MACHINE

■ SIERRA
■ En preparación: AMIGA, PC



¿Quién podía imaginar que un juego tan simple aparentemente como éste encerrase horas y horas de diversión? Sierra nos ha sorprendido con un programa dispuesto a desafiar nuestra imaginación hasta límites insospechados. Si alguna vez soñasteis con llegar a ser inventores ahora tenéis oportunidad de demostrar vuestras aptitudes juntando piezas para construir ingeniosos aparatos que harían temblar al mismísimo Einstein.

Se puede jugar contrarreloj, individualmente o con otro jugador. La pelota que aparece en la parte inferior de la pantalla será la que ponga en marcha la máquina. A la derecha un menú con las herramientas disponibles, distintas en cada fase de la partida, es la base de un programa semejante a un diseñador gráfico en algunos momentos pero con la filosofía de un programa educativo realmente divertido.



En el primer nivel es preciso construir las paredes del decorado y colocar tres cajas de ratones junto a unas cintas transportadoras. A continuación situarlas y, tras pulsar "start", las tres bolas empezarán a moverse, siempre que estén colocados correctamente los objetos. En el segundo nivel el objetivo es sacar al gato de su jaula y el juego será cada vez más complicado, con un número creciente de objetos en cada fase. Como se puede observar fácilmente, «The Incredible Machine» desarrolla la imaginación del jugador, al tener éste que idear la mejor de las muchas maneras posibles de situar los objetos para alcanzar su meta.

D.D.F.



ARMA LETAL

Cinco meses de intenso trabajo van a dar próximamente sus frutos en un programa de arcade puro y duro, capaz de estremecer al más tranquilo y experimentado de todos vosotros. Ya ha llegado a nuestros ordenadores la versión lúdica de la última entrega de la trilogía cinematográfica «Arma Letal», de la que el juego de Ocean no escatima ninguno de los elementos más excitantes y espectaculares. De ello dan buena fe su paleta de 32 colores, junto con sus varios planos de scroll y la mano maestra de Nick West y Don McDermott, que cuentan en su haber con juegos tan adictivos y originales como «Parasol Stars», también comercializado en su día por la misma empresa de software de entretenimiento.

■ OCEAN
■ En preparación: **Amiga, Atari ST, PC**

En «Arma Letal» se dan todos los ingredientes que se esperan de un programa de este tipo: lucha, acumulación de armas, saltos y regates para eludir el fuego enemigo, sin abandonar por ello la intuición estratégica, puesto que uno no se puede permitir el lujo de caminar tranquilamente hacia un nido de francotiradores.

Los antecedentes del argumento no pueden ser más desalentadores para los protagonistas. Nuestra pareja de agentes se encuentra de servicio como consecuencia de un aviso de bomba y llega al lugar en que ésta ha sido colocada antes que la patrulla de artificieros encargada de desactivarla. La impaciencia de Riggs siempre había sido su mejor consejera, y ello le induce a ordenar la inmediata evacuación del edificio. Murtaug tiene malos presentimientos, pero acaba por seguir a su amigo. Finalmente, ambos encuentran la bomba en el sótano. Murtaug, guiado por su intuición, prefiere dejar actuar a los artificieros, pero Riggs no tiene tanto respeto a las normas establecidas. Por tanto, decide cortar el hilo conector; pero, por desgracia, elige uno incorrecto y hace explotar la bomba, destruyendo el edificio entero y sus alrededores.

Esto no le hace mucha gracia al jefe de policía, que culpa a nuestros amigos del desastre y les degrada a la ingrata tarea de patrullar por las más conflictivas calles de la ciudad. En una de sus rondas, incapaces de permanecer inactivos por mucho tiempo, detienen a una banda de ladrones, pero ello no es suficiente para impresionar a su jefe, que necesita más pruebas de la "regeneración" de sus subordinados. Como consecuencia, estos ahondan en su investigación y descubren una compleja trama relacionada con el tráfico ilícito de las armas confiscadas por la policía en sus operaciones. Aunque en un principio las mandos policiales descartan la participación de nuestros amigos en esta misión, ellos deciden seguir su propio camino.

En este punto es donde comienza el argumento de uno de los juegos más trepidantes que hayáis podido ver. Las cuatro misiones principales que lo integran tienen un montón de variantes que enriquecen la acción. Al principio de la partida os encontraréis en la comisaría, donde se os darán las órdenes oportunas para



La trepidante película protagonizada por Mel Gibson ha dado lugar a un no menos emocionante arcade.



Metidos en el papel del detective Riggs, nuestra "original" tarea será limpiar de enemigos la ciudad.

¡UNOS POLIS NADA RACISTAS!

«Arma Letal 3» vuelve a demostrarnos que los polis no son racistas. El blanco y el negro de la peli, como ya ocurriera en las otras dos partes de la saga, corroboran que los policías más duros de Los Angeles son capaces de disparar centenares de veces con sus armas reglamentarias y volar rascacielos sin que la pigmentación de sus respectivas pieles –tostada o lechosa– ofrezca diferencias apreciables.

Si la vida real demostró, justo en el momento en que las mujeres empezaron a ser ministras y presidentas, que el sexo femenino es capaz de gobernar igual de mal que el masculino sin que la entrepierna suponga diferencia, el cine nos enseña que la capacidad de destrucción de dos policías estadounidenses no depende de la dermis.



Mel Gibson («Gallipoli», «Mad Max») y Danny Glover («Grand Canyon») vuelven a encarnar por tercera vez a los detectives Martin Riggs y Roger Murtaugh, tan amigos y compañeros entre sí como expeditivos en sus métodos para erradicar el crimen. Ahora, el objetivo es un policía corrupto que aprovecha sus contactos para echar una mano a la competencia vendiendo armas a las bandas callejeras.

En el trabajo de la parejita se inmiscuye una policía del departamento de asuntos internos, interpretada por la actriz Rene Russo («Free Jack»), que además de echar una canita al aire con el guapo Mel Gibson, intentará ser tan autoritaria y dura como sus colegas masculinos. El plantel de actores se completa con la presencia de Joe Pesci, otro actor italoamericano asiduo en los productos "Made in Hollywood" («Toro salvaje», «Mi primo Vinny», «Solo en casa»).

Richard Donner ha sido el director de «Arma Letal 3», siguiendo el guión escrito por J. Boam y R. M. Kamen, basado en una historia del primero: un equipo perfecto para el trabajo previsto. Con ellos al frente, esta película cumple al ciento por ciento sus objetivos y no fracasa en taquilla. Espectaculares escenas de acción, interrumpidas por algún chiste no demasiado profundo y diálogos ágiles que no duran demasiado, son sus claves. La tensión se mantiene a base de ir subiendo paulatinamente el listón de los destrozos. En resumen, la misma técnica empleada en los dos primeras partes que dio y sigue dando unos resultados económicos excelentes a lo largo y ancho del globo terráqueo.

Complementa el producto una banda sonora en la que participan ilustres nombres. Bajo la dirección de Michael Kamen (que ya se encargó de la música en films como «Brazil», «Las aventuras del Barón Muchausen», «Robin Hood: príncipe de los ladrones» o las dos primeras partes de «Arma Letal») han participado tipos del calibre de Elton John, Eric Clapton, Sting o el saxo David Sanborn. Así, los dos primeros interpretan el tema «Runaway Train», que suena mientras en la pantalla aparecen los títulos de crédito, y Clapton y Sanborn colaboraron con la orquesta que grabó la banda sonora.

El colofón ha sido un buen apoyo promocional a la película gracias a una música que ha logrado una aceptable repercusión en las listas de ventas, además de ser el complemento perfecto para seguir las aventuras de los dos polis de Los Angeles en su lucha contra el crimen.

Con «Arma Letal 3» la industria cinematográfica de Hollywood ha vuelto a apostar por la seguridad que siempre ofrecen los éxitos conocidos. Son tiempos de crisis y la maquinaria no está para grandes experimentos con altas dosis de riesgo. Repetir equipo, esquema, técnica y argumento equivale a mantener íntegro el tinglado hasta que se exprima la totalidad del limón; sólo un detalle puede amargar la fiesta: llega un momento en que no hay más remedio que rascar la cáscara.

S.E.A.



Si alguien no lo remedia, y no seremos nosotros, «Arma letal 3» se convertirá en un clásico del género de plataformas.



Situaciones aparentemente sin salida, como la de esta imagen, serán constantes a lo largo del juego.



Su enorme mapeado y la gran cantidad de decorados que presenta, conceden una gran jugabilidad a este arcade.



En el juego se recrean con bastante fidelidad muchas de las secuencias de la película, lo que le da un toque más real.



Además de la tremenda acción que posee el programa, los fanáticos del ajuste fino podrán demostrar sus habilidades.



Los programadores de «Arma letal» no tienen ningún tipo de prejuicios: este arcade es mitad blanco, mitad negro...

llevar a cabo vuestra tarea, que podréis elegir entre tres posibles. La cuarta solo se os encomendará cuando hayáis realizado todas las demás. Asimismo, en ese momento podréis escoger a vuestro personaje favorito.

En la primera fase tendréis que enfrentaros a una cuadrilla de contrabandistas. Deberéis infiltraros entre ellos y desbaratar sus planes. Ello dará lugar a escenas de lucha en las que, situados tras unas cajas, tendréis que eliminar uno a uno a vuestros enemigos según se vayan acercando a vuestro escondite. Al igual que en la película, vuestra única arma es una grasienta pistola, pero, afortunadamente, contaréis con bastantes fuentes de energía como para seguir disparando durante todo el tiempo que vuestra habilidad os permita.

Al entrar en el pasadizo subterráneo se producirán escenas de lo más emocionante, en las que os enfrentaréis a un número cada vez mayor de encarnizados adversarios armados hasta los dientes, mientras buscáis desesperadamente el único camino de salida en medio de un infernal tiroteo. Al final de esta fase, tras un placentero recorrido en barca, tendréis que subir a bordo de un tren que os llevará a la guarida del más duro de todos esos tipejos.

También debemos destacar los episodios de lucha en las alcantarillas, donde saltaréis de piedra en piedra, y tendréis que atravesar algunos espacios colgados de una cadena mientras no solamente esquiváis las balas enemigas, sino que debéis evitar caer en unas aguas infestadas de residuos tóxicos. Si esto ocurre, vuestra barra de energía irá disminuyendo hasta que pongáis pie en tierra firme. Otros obstáculos adicionales son las plataformas y escaleras móviles que tendréis que esquivar. En esta misma fase necesitaréis un gran dominio de los mandos para saltar de una rampa a otra.

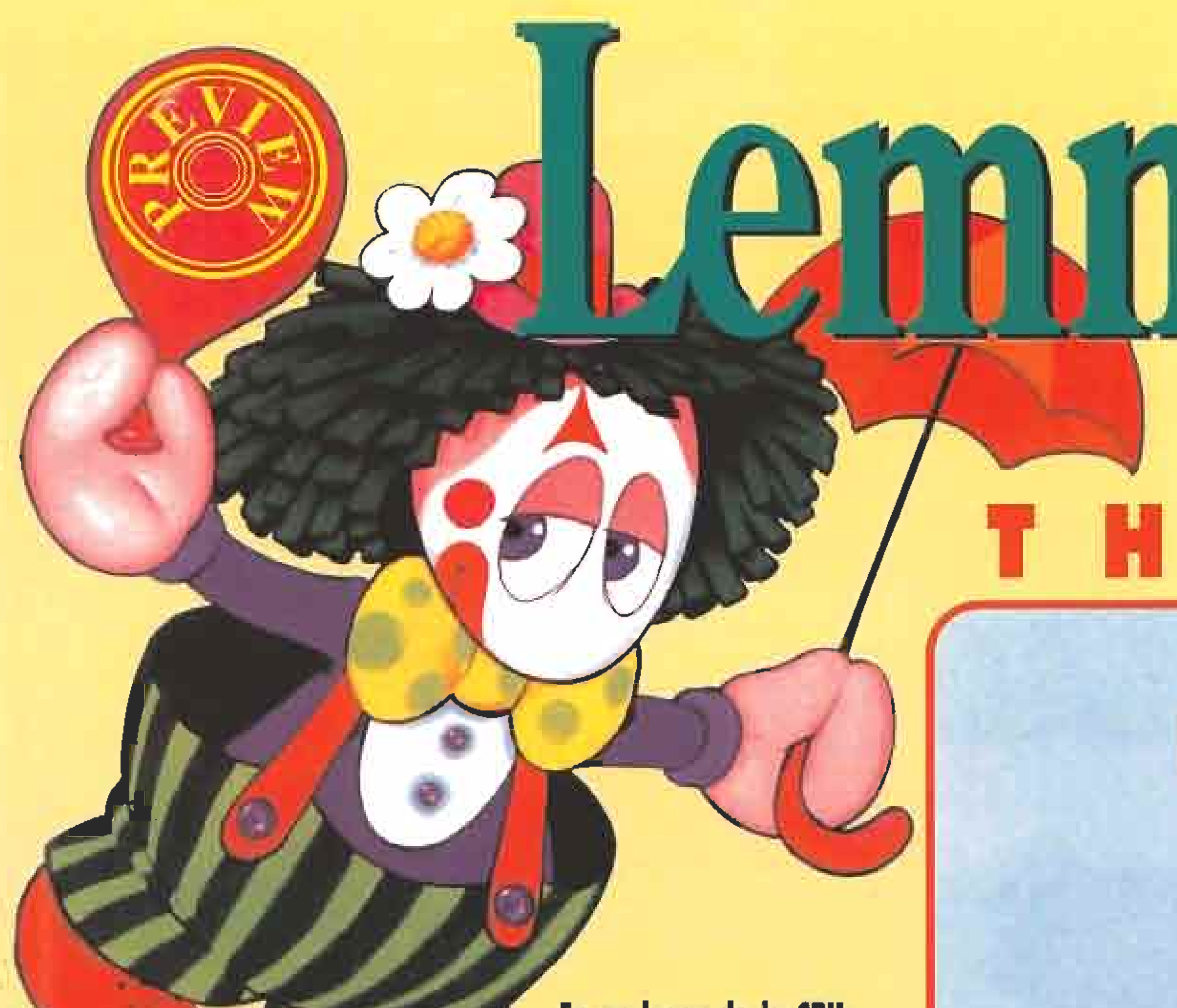
Por fortuna o por desgracia (según como se mire), ahí no se acaban vuestros problemas, puesto que aún tenéis que recorrer un edificio con los suficientes peligros como para asustar al más pintado, como por ejemplo la posibilidad de un inoportuno resbalón que dé con vuestros huesos en el duro asfalto. Por supuesto, cada uno de los niveles tiene su enemigo final, capaz por sí solo de eliminar a cualquier policía, ¡pero vosotros estáis hechos de otra pasta!

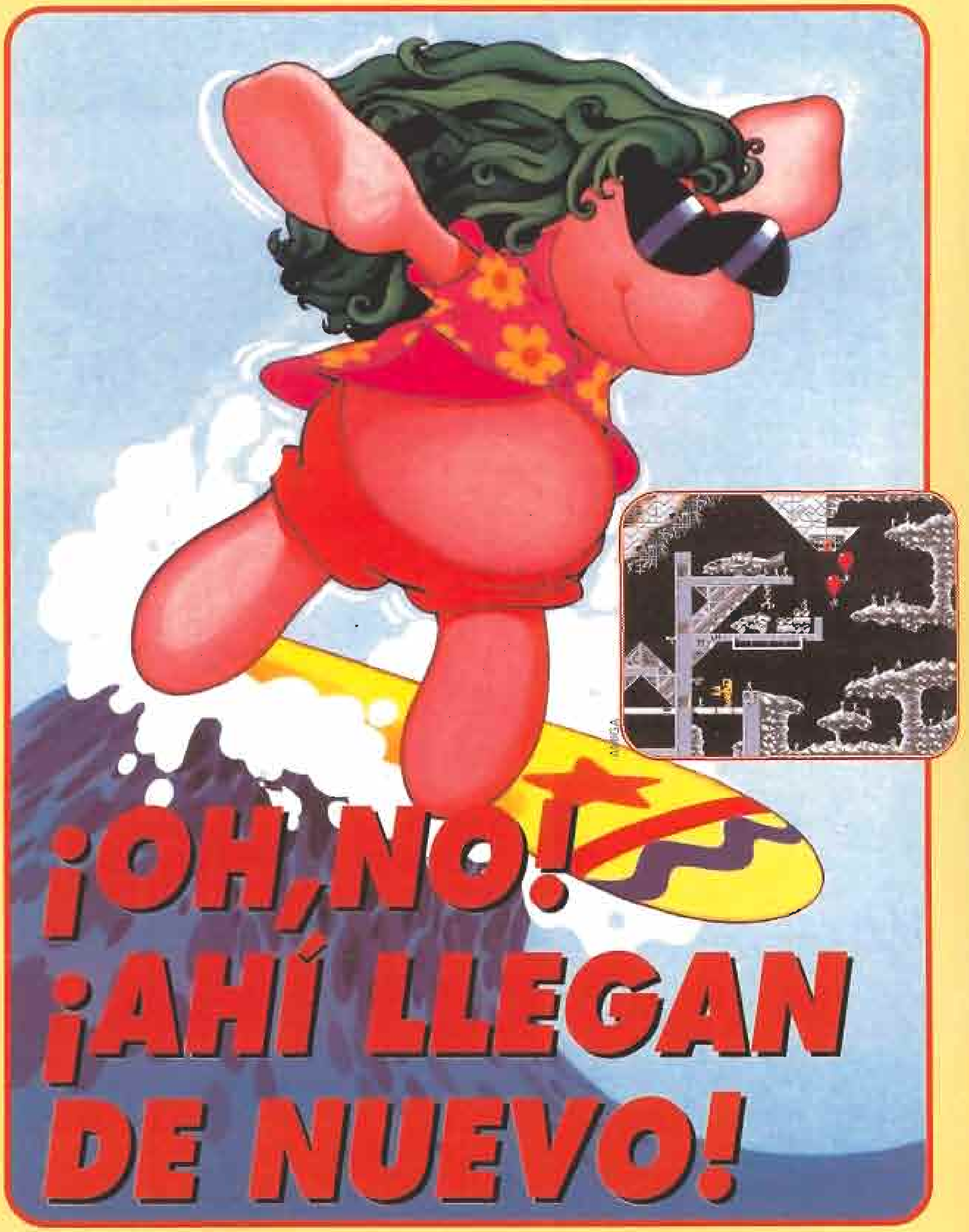
D.D.F./ J.C.R.

PREVIEW

Lemmings 2

THE TRIBES





En un lugar de la CPU, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho que vivían unos pequeños roedores de los de pelo verde en la testa, camisa azul, incansable aliento y una curiosa propensión a la migración en masa. Sus necesidades alimenticias no consumían las tres cuartas partes de su hacienda, porque ni tenían hacienda, ni tan siquiera comían. No ocupaban su tiempo en la lectura, porque su incansable paso no les dejaba un momento de reposo para solazarse en la visión de los atrevidos relatos que se describen en el "Amadís de Gaula".

Sus más arrojadas aficiones consistían en usar un extraño parasol a modo de artilugio paracaídas, en excavar galerías por las que deslizarse uno tras otro, o en caer en una terrible desesperación que les convertía la sangre en un líquido más amargo que la hiel. Esto les incitaba, cual alma poseída por el pérfido Mefistófeles, a hacer estallar sus frágiles y diminutos cuerpecillos como si de un fuego de artificio se tratara. Además, no dudaban un sólo momento en arrojarse al vacío imitando el vuelo del atrevido Icaro, empujados unos por otros ante la falta de espacio que provocaba su vertiginosa reproducción, dándose tamañas costaladas contra el áspero suelo que desaparecían entre un mar de diminutas partículas.

Estas extrañas criaturas tenían un nombre no menos extraño. Eran conocidas como los lemmings.



¡El mayor espectáculo del mundo! Esto es lo que os espera en la fase circense de «Lemmings 2». Actuar en la pista central sólo lo consiguen los mejores.

■ **PSYGNOSIS**
■ En preparación: **Amiga, PC**

Sí ¡¡¡¡¡! Han vuelto, están aquí y vienen dispuestos a causarnos aún más quebraderos de cabeza que en los viejos tiempos. ¿Más aún?, os preguntaréis. Más aún, afirmamos. Nos llegan de la mano y el talento artístico del equipo de programación DMA, uno de los mejores de Psygnosis. ¿Una mera versión comercial de un juego archiconocido?, nada de eso. Y es que «Lemmings 2» se puede considerar una gran innovación por derecho propio.

En efecto, la nueva entrega de la serie ofrece una mayor interacción entre los personajes. Aunque el sistema de control y la presentación son básicamente iguales a los de la primera parte, ahora podréis utilizar muchas más herramientas y objetos. Asimismo, las fases son mucho más largas y el scroll está diseñado en cuatro direcciones, con lo que podréis dirigiros en todo momento a cualquier rincón de la pantalla para observar las penalidades que sufren vuestros queridos lemmings... Aunque algunos no se merezcan tanta consideración, puesto que se dedicarán a haceros la vida imposible.

Las primeras impresiones que se reciben al observar la nueva en-

EL MAPA



Este es el terreno en el que se desenvolverán los lemmings en sus nuevas aventuras. El objetivo del «Lemmings 2» no ha variado respecto a los anteriores programas.

Consiste en (pero, ¡¡¿existe alguien que no lo sepa?!!) rescatar a la mayor cantidad posible de estas entrañables criaturas de un total de doce tribus dispersas a lo largo del programa. Estas son: Outdoors, Mediaeval, Beach, Sports, Circus, Cave, Egyptian, Highland, Shadow, Classic, Polar y Space. Por cada una de ellas recibiréis un trozo del talismán que se completa con las doce tribus y puede ser de oro, bronce o plata, según el número de lemmings que rescatéis. Y otra característica reseñable de todos estos niveles es que son de libre acceso, tal como suena.

Ya no existirá el antiguo problema de quedarse atascado en una pantalla determinada, sin posibilidad de continuar jugando a menos que la inspiración divina os ilumine cuando menos lo esperéis. Si un nivel cualquiera se os resiste, pues "pasáis" de él y continuáis en otro. Así de fácil. Aunque claro, habrá que acabarse todos para finalizar el juego, ¡¡obviamente!!



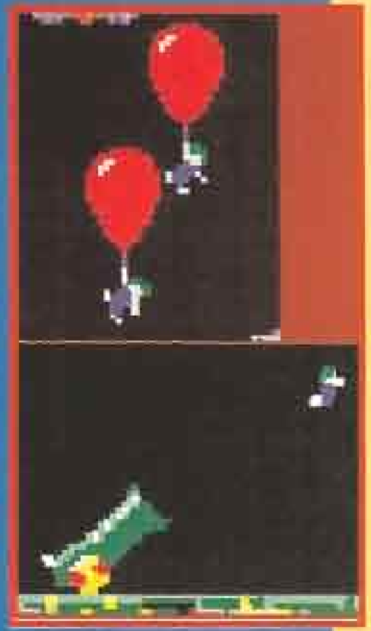
Desde estas pirámides, 2000 lemmings nos contemplan. Bueno, quizá no tantos, pero sí que son muchos...



Trotamundos como ellos solos, nuestros simpáticos personajes no se detienen ante ninguna situación.

NUEVAS ACCIONES

Una de las secuencias más curiosas se produce cuando tenéis que trasladar el mayor número posible de roedores a un punto determinado de la pantalla. Esto tal vez parezca coser y cantar, pero ya veréis como a más de uno se le atraganta. Está bien, os contaremos el secreto: tenéis a vuestra disposición un montón de globos y lo único que deberéis hacer es colocar el icono sobre el panel en el que aparecen aquellos y, a continuación, sobre el lemming que hayáis elegido. En ese preciso momento nuestro personaje se elevará en el cielo.



Para hacerlo aterrizar en el lugar adecuado, podréis usar el icono del abanico, que impulsará al lemming en la dirección conveniente e impedirá, si sois lo suficientemente hábiles, que aquel se salga de la pantalla. Cuando ya lo tengáis encima de la plataforma apropiada, deberéis usar otro de los lemmings para que haga explotar el globo y permita aterrizar a nuestro amigo.

También hemos de advertiros que otra de las acciones más características del juego, la de utilizar cadenas para trasladarse de un punto a otro, puede ser igualmente difícil, puesto que requiere una perfecta sincronización de movimientos y un gran dominio de la técnica de juego. Para hacerlo más largo y divertido, la partida se prolongará en función del número de lemmings que rescatéis, cuantos más mejor. No debemos olvidar hacer mención de uno de los modos más divertidos que tienen los lemmings para desplazarse de un punto a otro. Ni más ni menos que a cañonazos, aunque suene muy fuerte. Como si de hombres-bala se tratase, nuestros pequeños amigos se introducirán por la boca de un cañón para salir despedidos hacia el lugar que deseemos. Tened cuidado de no espachurrar a ninguno por dispararlos con demasiada fuerza.

trega de los Lemmings son, por un lado, y desde un punto de vista técnico, que las escenas de presentación del juego están logradísimas.

Muestran decorados al estilo de los dibujos animados, que exhiben el viejo poblado en el que habitaban nuestros amigos, y un relato de la historia anterior especialmente dedicado para los nostálgicos, que haberlos, haylos. Por otro lado, cada una de las doce fases de que consta el juego tiene sus propios gráficos.

Junto con los decorados, el gran elemento diferenciador de las fases son las quince partituras musicales del juego, especialmente concebidas para ambientar los diversos escenarios. Basta decir que, para conseguir el efecto deseado con tales sintonías, tres de los cuatro canales de sonido de vuestro ordenador están destinados a la banda sonora, mientras que a través del cuarto se perciben unos efectos especiales que contribuirán a mantener en todo lo alto la emoción de un juego escalofriante. Y, por supuesto, toda la diversión y la adicción que presentaba la primera parte del juego están absolutamente garantizadas en esta nueva entrega.

No sólo por lo genial que era ya la idea original de «Lemmings», sino también por todas las novedades que se han incorporado a esta segunda parte. Entre ellas destacan el scroll de cuatro direcciones ya mencionado, las nuevas acciones que pueden realizar estos bichejos, los divertidos decorados que tendremos que recorrer, la endiablada dificultad de que hace gala el juego... ¿Qué más se puede pedir? ¡Hombre!, pues una continuación de la saga no estaría mal del todo, ¿no creéis?

F.D.L./D.D.F.

UN EJEMPLO A IMITAR

Bueno sería recordar la famosa frase de "en asunto de juegos ya está todo inventado". Sin embargo, de vez en cuando aparecen en el mercado joyas como «Lemmings», que basan la casi totalidad de su potencial en algo que últimamente parece pasar desapercibido para más de un programador, la originalidad. Estamos totalmente convencidos de que, en mayor o menor medida, desde la aparición de los «Lemmings» han surgido, y seguirán surgiendo, programas que se podrían considerar como deudores de la idea original que desarrolló Psygnosis. Y más concretamente DMA Design, al crear algo tan novedoso como fueron estas criaturas.

Tan sólo en plan anecdótico podemos citar algún que otro nombre como «Humans», bastante reciente por cierto, en el que debemos controlar a un grupo de cavernícolas cuyo objetivo fundamental es ir progresando hasta alcanzar la civilización tal y como hoy la conocemos. También debíamos enlazar las acciones de varios miembros de este grupo para llevar a buen fin nuestras pretensiones.

Y ya que en este número hablamos profusamente de la reciente E.C.T.S. de Londres, también podríamos recordar que, precisamente allí, pudimos ver una pequeña demo de un juego de Storm, cuya coincidencia argumental y de desarrollo con los «Lemmings» parecía más que casual. El nombre del juego es lo de menos, ya que al no existir aún una versión definitiva es probable que sufra más de un cambio antes de ser lanzado, pero el hecho está ahí. De lo que no cabe duda es de que «Lemmings» fue, y es, un producto que ha creado escuela.

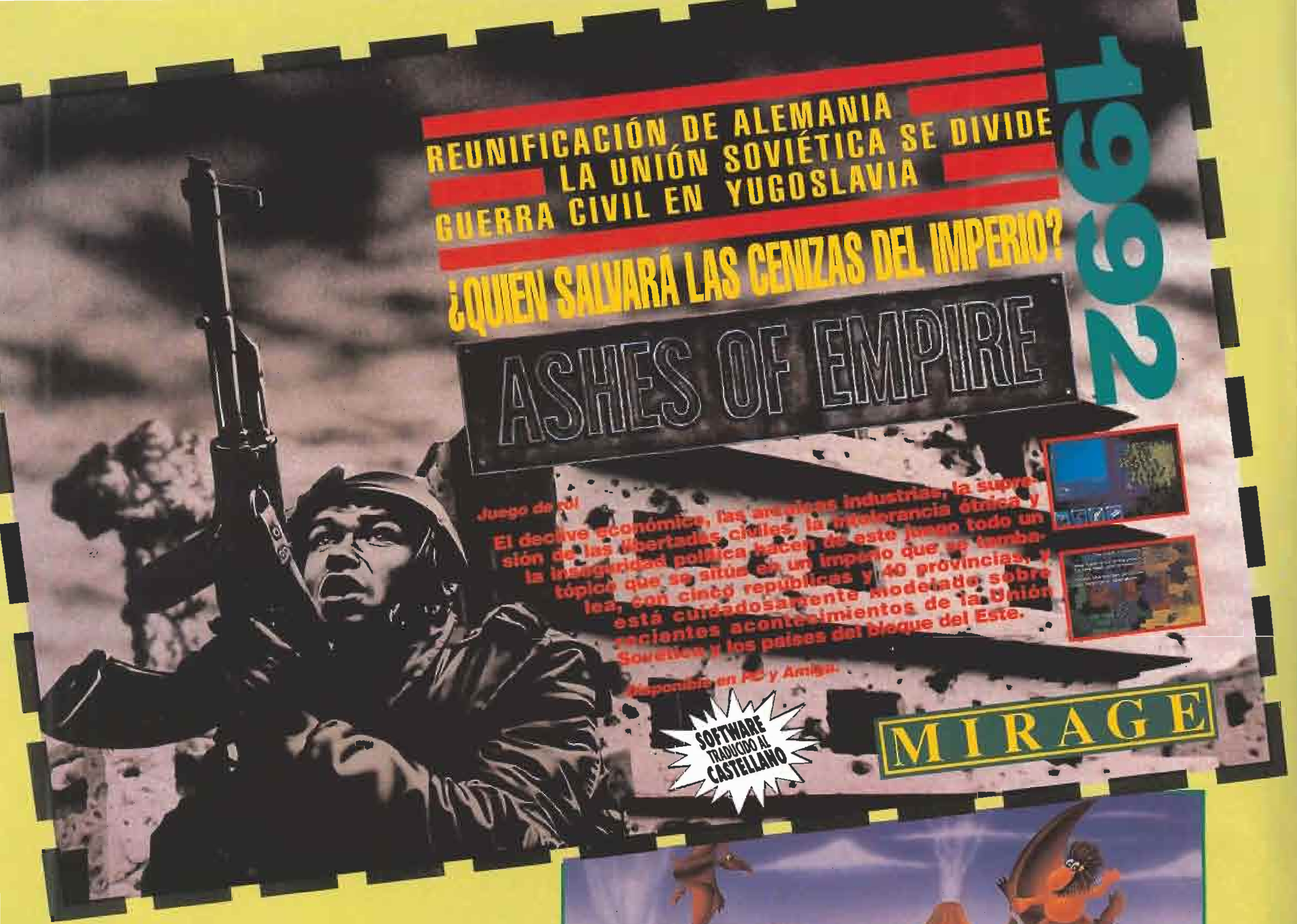
UNA DEFINICIÓN APROXIMADA



LEMMING: Zool. / Ratón de campo. Pequeño mamífero roedor que vive en comunidad y habitualmente mora en las campiñas. De la familia de los...

Pero, ¿a quién queremos engañar? Ahí va la auténtica definición. El lemming es un gracioso bichejo informático, que un buen día nació de las calenturientas mentes de los programadores de DMA, para alegría y regocijo de todos los aficionados a los buenos juegos de ordenador. Se le reconoce porque siempre va en manada junto a cantidades ingentes de sus congéneres y es absolutamente incontrolable. Su ocupación favorita es la de caminar durante todo el día sin parar, hasta que encuentra un obstáculo en su recorrido.

Físicamente es pequeño, de pelo verde y realiza acciones tan dispares como excavar, paracaidismo, construir puentes y hasta suicidarse (¡glup!). Si alguno de ellos se cruza en vuestro camino, preparaos a disfrutar como locos y a pasároslo en grande.



¡SE HUMANO!

¡Bienvenido a la Prehistoria!

Plataformas

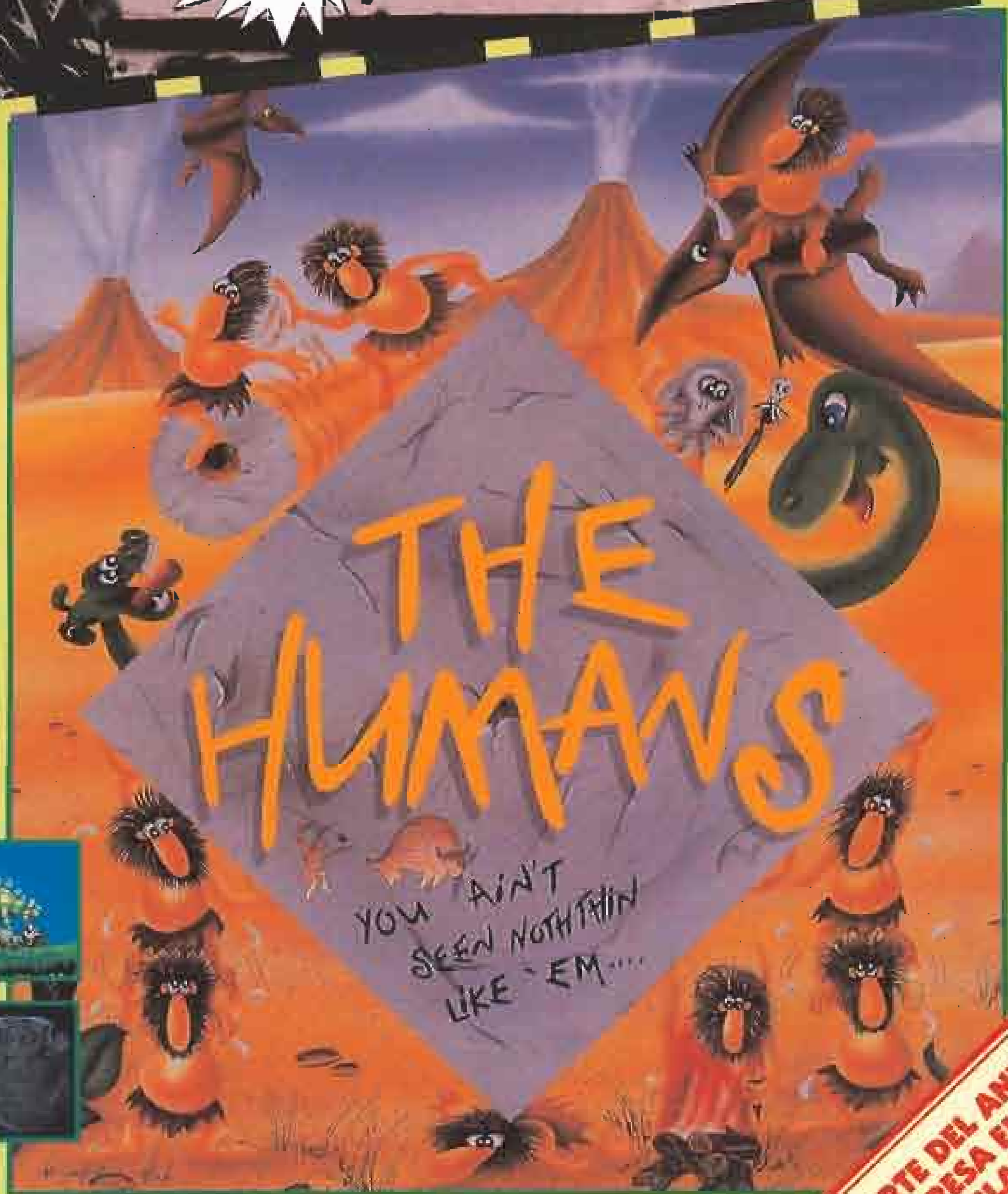
Situado en tiempos prehistóricos, el juego pone en el jugador la terrible responsabilidad de dar forma a la especie para convertirla en la sociedad sofisticada, inteligente, de finales del segundo milenio que conocemos y adoramos hoy.

Mientras deambulan por la evolución, debes guiar a su primitiva tribu forjando armas, elucubrando sobre la rueda y utilizando la magia para defenderte del peligro. Otras tribus molestarán a tus Humans, y los dinosaurios cenarán con los rezagados.

Disponible en PC y Amiga.



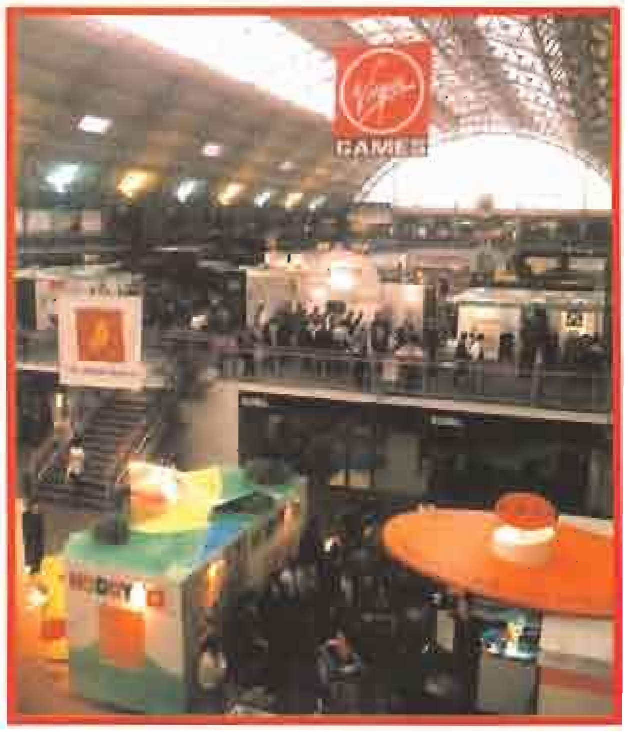




ESTA PARTE DEL ANUNCIO ESTA IMPRESA EN PAPEL RECICLADO

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

E.C.T.S: ESTRENOS DE LUJO



Como os prometimos el mes pasado, aquí tenéis un reportaje en el que vais a conocer a fondo todo lo que nos espera para los próximos meses, una completa guía para que sepáis lo que nos deparará el futuro. En esta edición de otoño, el E.C.T.S. estaba tan repleto de novedades que necesitaríamos una revista completa para contároslas todas. Pero entonces, horror, terror y pavor, os perderíais vuestras secciones favoritas. La mejor solución: este artículo. Tras leer las páginas siguientes, sabréis tanto como nosotros. Al menos ese ha sido nuestro principal objetivo.

En el E.C.T.S. se dan cita todas las compañías importantes de videojuegos del mundo. La mayor parte con stand propio y el resto con pequeños apartados en el de sus distribuidores. El trabajo para los visitantes es agotador. La prueba la tenéis en la amplitud del reportaje. ¿Os imagináis lo que son diez horas al día paseando de un stand a otro continuamente viendo juegos de todo tipo? Y lo peor de todo es que el 99 por ciento nos parecieron interesantes. Puede que no os lo creáis pero los enviados de Micromanía no comimos ninguno de los tres días. El regreso al hotel, famélicos y agotados, era lo único que nos permitía sobrevivir para poder continuar nuestro recorrido al día siguiente.

Fuera de bromas. La importancia que todas las compañías dan al E.C.T.S. se deja notar desde que se entra en el Bussiness Design Center, edificio en el que se celebra la feria. Cientos de programadores conciertan entrevistas con los responsables de los stands. Pudimos ver a gente importante, que en otras ocasiones es casi inaccesible, departiendo amistosamente con el equipo que le había ofrecido su último programa. La proverbial flema inglesa se nota en todos los aspectos del acontecimiento: la corrección con la que se tratan los ocupantes de los stands llama la atención del visitante neófito.

SIN QUE FALTE NADIE

Es muy difícil que os podamos contar todo lo que ocurrió en la feria. Esperamos que sabréis disculparnos. Los motivos son básicamente dos: tiempo y espacio. Tiempo, porque es imposible dividirse y las presentaciones, y demás acontecimientos, se superponían en algunas ocasiones. Y espacio, porque ya os hemos dicho que necesitaríamos una revista para contároslo todo. De cualquier modo creemos que no falta nada importante y que, aunque no estén todos los que son, sí son todos los que están.

Seréis muchos los que echéis un vistazo rápido y penséis: ¡caramba! ¡no está mi compañía favorita! Estaréis equivocados. El motivo de que en algunos casos estén agrupadas las compañías, es que las más pequeñas son distribuidas por las más grandes. Uno de los ejemplos más típicos es el de SSI y U.S. Gold. Los fans de los juegos de rol, de la serie de Dragones y Mazmorras o de la Dragonlance, pensarán que sus juegos no tienen lugar en nuestro reportaje. Si leen con detalle el espacio reservado a U.S. Gold descubrirán que no es así.

Generalmente no hablamos de compañías que no tienen distribuidor en España. Con una salvedad; si sus productos son muy importantes la cosa cambia. Esta licencia nos la permitimos, con vuestro permiso, para que las distribuidoras de nuestro país se animen a "recoger" las compañías, que algunas quedan todavía, cuyos juegos no llegan hasta nosotros.

PASAMOS A LO IMPORTANTE

Seguro que estáis deseando pasar a lo importante. Está bien, no nos enrollamos más. Continuad leyendo y meteos a fondo en las novedades que nos esperan hasta la primavera del año próximo. Por aquel entonces se celebrará el siguiente Trade, al que, por supuesto, no faltaremos.

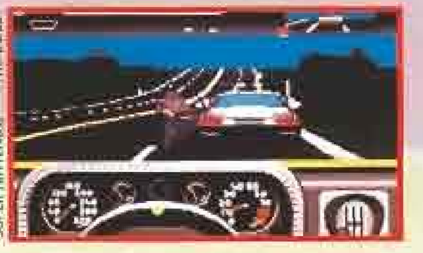
ACCOLADE

CONSOLAS A TODO TREN

Ballistic, el sello de Accolade dedicado a consolas, estaba a tope de nuevas producciones. Entre las mismas, sus primeros "ataques" a la Super Nintendo. «Warspeed», un arcade tipo «R-Type», y «The Duel: Test Drive II» serán los primeros cartuchos para la dieciséis bits de Nintendo.


GAME BOY «STARHAWK»


PC «STAR CONTROL II»


SUPER NINTENDO «THE DUEL»


PC «WAXWORKS»


SEGA «WINTER CHALLENGE»

Game Boy recibirá los embates de «Starhawk», «Asteroids», «Missile Command», «Centipede» y «Universal Soldier». Mientras que, para la Mega Drive, se prepara «Super Offroad» y, parece que, por fin, «Winter Challenge».

Para los ordenadores, las cosas estaban algo más calmadas, aunque tampoco faltaban buenos juegos. «Summer Challenge» será la continuación de «Winter Challenge» y, usando las mismas técnicas gráficas que su predecesor, nos permitirá competir en ocho emocionantes eventos para PC y compatibles.

«Star Control II» es también la segunda parte del juego de rol del mismo nombre que, en nuestro país, no tuvo demasiado renombre pero que, a los de "fuera" parece que les encantó. Veremos si este nuevo intento tiene éxito aquí. «Spellcasting 301: Spring Break» es, también, una continuación de juegos anteriores, en una aventura de una serie que permanece inédita en España, aunque esperemos que por poco tiempo.

«Waxworks» es la última creación de los "papás" de «Elvira»; un RPG repleto de horrorosas y sangrientas escenas en la línea de Horrorsoft. «The Dark Half» es un juego basado en una novela de Stephen King, y nos llevará a intentar descubrir al verdadero culpable de unos crímenes por los que hemos sido acusados. «Zyconix» es una especie de «Tetris» pero mucho más complicado, que os hará exprimiros el cerebro al máximo, pero os cautivará a la primera, como suelen hacerlo este tipo de juegos.

BLUE BYTE

LOS ALEMANES

Nuevos por los caminos de la E.T.C.S., pero con la suficiente solera adquirida por su colaboración con Ubi Soft, los germanos de la firma Blue Byte presentaron «History Line 1914-1918». Lo mejor de este programa de estra-

tegia es la seriedad con la que se han reflejado los acontecimientos bélicos de la Primera Guerra Mundial (seriedad alemana...). Con más de veinte tipos de tropas de tierra, tres de aire y seis navales, «History Line 1914-1918» comienza sin ningún tipo de armamento. Lo tendréis que ir consiguiendo a medida que vayáis avanzando en vuestras conquistas guerreras. Pero también se da el caso de que muchas de las armas utilizadas en esta contienda mundial se inventaron y pusieron en práctica durante la misma. Sería muy difícil disponer de un tanque en los primeros meses de 1914, cuando éste fue inventado durante el año 1916.


PC «HISTORY LINE 1914-1918»

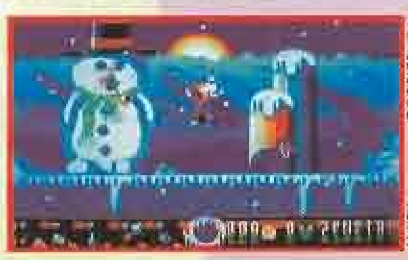
Los escenarios de «History Line 1914-1918» son muy similares a los diseñados en el «Wing Commander». Es decir, unas ambientaciones en tres dimensiones, gracias a las que podremos divisar completamente el campo de batalla. Muchas de las ciudades que tomemos bajo control aumentarán nuestra energía, para poder seguir conquistando territorio enemigo. La pantalla de nuestro 16 bits contará con un panel de información muy completo, en el que aparecerá, además de todos los datos necesarios para planear un perfecto ataque, la historia real del período histórico que estamos viviendo. Así, «History Line 1914-1918» llegará a ser uno de los mejores juegos de estrategia con el que jamás hayas jugado.


PC «HISTORY LINE 1914-1918»

CORE DESIGN

POCO PERO SELECTO

Al grito de ¡Onga-Bonga!, hizo su aparición en el stand de Core, la nueva versión de «Chuck Rock» para el Commodore 64, que promete, cuando menos, ser tan divertida como las anteriores para Amiga y Atari. Otra, llamémosla, semi-novedad, fue la noticia de la aparición de uno de los mejores juegos de coches de todos los tiempos, el «Jaguar XJ220» para Atari ST. ¿Dispuestos todos a pisar el acelerador?


AMIGA «DOODLEBUG»

Y pasando a las novedades, novedades, ¿qué nos habrán preparado estos chicos, responsables de juegos de la talla de «Heimdall» o de «Premiere»? Pues, nos encontramos con no demasiados programas pero, todos ellos de una gran calidad.


PC «CURSE OF ENCHANTIA»


AMIGA «DOODLEBUG»

«Doodlebug» es un adictivo arcade de plataformas. En el mismo tendremos que rescatar a la delicada princesa Lady Bug, raptada por las fuerzas del mal que han venido a turbar la paz y la armonía que reinaban en la tranquila tierra de Cartoonia. ¡Casi nada!


PC «CURSE OF ENCHANTIA»


AMIGA «DOODLEBUG»

El protagonista de este juego es una pequeña pulga. Armada con unos peculiares lapiceros que una vez lanzados crean, dibujando de la nada, multitud de objetos, ayudará a nuestro protagonista en su difícil misión. Unos gráficos tremendamente coloristas y diversos niveles de scroll, son algunas de las cualidades de este trepidante arcade.

Vivir una compleja y emocionante aventura, llena de magia, misterio, luchas, elfos, etc, es lo que nos ofrece «Darkmere». Gráficos isométricos en 3D, multitud de personajes con los que interaccionar y un extenso mapeado por el que moverse, con la tarea de librar al reino de la maldición de Darkmere, son sus características más destacadas. Saldrá para Amiga, ST y PC.

Y llega, por fin, el primer juego de rol para PC, diseñado por los programadores de Core. «Curse of Enchantia» es un magnífico programa. En él, un muchacho de nuestro tiempo es mágicamente transportado hacia la tenebrosa tierra de Enchantia. Allí servirá de ingrediente (sí, sí, de ingrediente) para una poción de la eterna juventud que anda preparando una odiosa bruja. ¿Seremos capaces de ayudarle para evitar tan terrible destino? «Curse of Enchantia» es un juego que rebosa calidad por los cuatro costados.

DOMARK

CONVERSIÓN TOTAL

Como ya os contábamos en nuestro número de junio, cuando repasábamos detenidamente el E.C.T.S. de primavera, la poderosa Domark sigue en la brecha. No sólo ocupa uno de los primeros puestos entre las compañías que se han especializado en la conversión de recreativas, sino que sigue atacando fuerte dentro del terreno de los cartuchos para todos los modelos de la firma de entretenimiento Sega.

Pero vamos por partes. En lo que a PC, Amiga y Atari se refiere, Domark nos tiene preparadas muchas y agradables sorpresas. «Head to Head» es una compilación que contará con el «F-19 Stealthfighter», lo último en cazas americanos, y con el espectacular avión soviético «MIG-19M Superfulcrum». Ambos cuentan con los más avanzados sistemas de vuelo y ataque, que podréis experimentar de una forma increíble en las pantallas de vuestros PCs y Amigas.


MEGADRIVE «JAMES BOND»

Pero prestad especial atención al «3D Construction Kit II». Los ancianos del lugar..., ya sabréis de qué se trata: un programa con el que podías diseñar los escenarios de los juegos que tú mismo te

Y además...

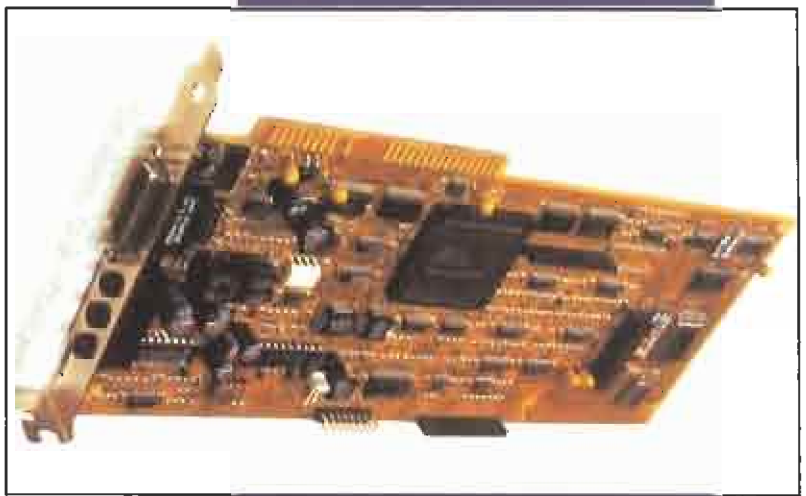
No sólo de juegos vive el ordenador. ¿Habíais pensado en hacerle un "upgrade", como dicen los ingleses, y añadirle unos cuantos periféricos que lo coloquen de nuevo en la última línea tecnológica? Pues de todo ese tipo de hardware específico para juegos también estaba lleno el E.C.T.S.

Aunque muchos productos nunca los veremos aquí, todas esas historias del mercado único (recordad la C.E.E.) facilitarán, en unos años, el que podamos adquirir lo que deseemos sin importarnos ni tan siquiera la distancia del país. Hasta entonces tendremos que conformarnos con que el joystick se nos haga agua y con que las distribuidoras españolas decidan que el producto les interesa.

De cualquier modo, nuestro deber es manteneos informados, y no lo cumpliríamos como debe ser si dejáramos pasar la oportunidad sin contaros lo que hemos visto. Que ha sido mucho y muy bueno.

ADLIB

ORO EN TARJETA



Tras los graves problemas que AdLib tuvo hace unos meses, parece que las cosas se han calmado gracias a la inyección inversora con la que el mismo estado canadiense ha apoyado a estos chicos y los proyectos de la compañía siguen adelante. Un pequeño retraso en el lanzamiento de la AdLib Gold 1000 y de la versión 2000, no les hace desmerecer en absoluto sus revolucionarias características. Posibilidad de hacer "sampling" en estéreo a 44.1 Khz, tres filtros diferentes para el sonido, posibilidad de incorporarle módulos SCSI para CD-ROM o convertir la placa de audio en un contestador automático, son sólo una pequeña muestra de lo que son capaces de hacer estas formidables tarjetas. ¡Ah!, y parece que al fin saldrán en nuestro país en un corto periodo de tiempo.

Y además...

LOGIC 3

UN VOLANTE PARA EL FUTURO



¿Qué mejor para un juego de coches que un volante? Logic 3 está de acuerdo con nosotros y ha diseñado un joystick en consecuencia. La idea es que los mandos normales no son eficientes al ciento por ciento en este tipo de programas. Logic 3 ha decidido que ya está bien de estrellarnos contra la valla de la pista y llevarnos por delante a los mecánicos que nos informan de las averías. Un gran detalle para que podamos acabar los primeros en cualquier campeonato de F-1 informático, al que tengamos la osadía de presentarnos.

TRIAX CONTROL

PARA MATAR SUAVEMENTE...

¿Un joystick en el que no hace falta apretar? ¿En el que basta el roce de un dedo para que el protagonista de la aventura atienda a nuestras órdenes? ¡Anda ya! Aunque no os lo creáis, es cierto. Esa maravilla existe.

Usando la tecnología de sensor de calor, Triax ha desarrollado el Turbo Touch 360, un pad para Mega Drive, Super Nintendo y N.E.S., muy revolucionario. Se acabó el apretar a lo bruto, un roce y... ¡Boum! Marcianito al garete. Si le añadimos que posee un "turbo fire" más "turbo" y más "fire" que la competencia, pues...



inventabas. Pues en esta segunda entrega es más espectacular aún. En ella, tus realizaciones serán Realidad Virtual pura y dura. «3D Construction Kit II» te permite construir ambientaciones en 3D, de una forma muy simple. Su fácil manejo es su mejor baza, a pesar de contar con el doble de comandos de control, con los que se podrán estrechar cubos flexibles, objetos esféricos y demás formas geométricas.

Para aquellos que les gusten los deportes duros, «International Rugby Challenge» es una buena secuela del famoso juego de Domark, «Rugby World Cup». Pero estamos hablando de rugby europeo, el del torneo de las Cinco Naciones y la Triple Corona. Dieciséis serán los equipos que participen en este "desafío internacional", incluyendo, por supuesto, a los cinco grandes: Irlanda, Inglaterra, Gales, Escocia, Francia y Nueva Zelanda. ¡Casi nada! «AV8B Harrier Assault» es otro juego que nos presenta Domark, muy en la línea del «Head to Head». Esta vez "volamos" con el Harrier AV-8B, una máquina de destrucción, como ya vimos en la tristemente famosa "Madre de todas las Batallas...". Simis es el nombre del equipo de programación que ha diseñado esta maravilla que, para que os deis cuenta de su buen trabajo, está basada en el simulador de vuelo y ataque que utilizan los marines americanos para su entrenamiento.


MASTER SYSTEM «PITFIGHTER»


GAME GEAR «POPILS»


MASTER SYSTEM «RAMPART»



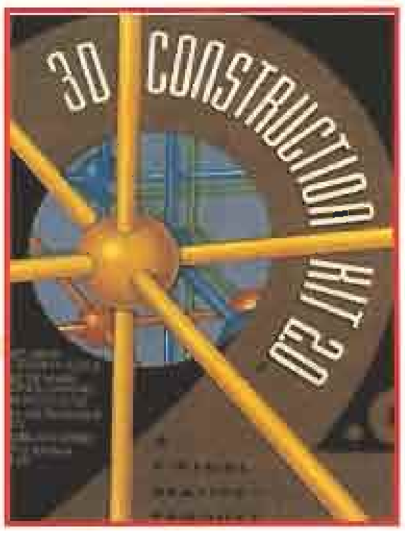
MASTER SYSTEM «TRIVIAL»

Si os gusta el Medievo, Domark tiene preparado para vuestros Commodores, Amigas y Ataris la conversión del famoso "coin-op", «Rampart». Una aventura guerrera llena de castillos, batallas y..., cañonazos. Cada ataque tiene que ser repelido colocando estratégicamente los cañones y construyendo a la perfección los fuertes muros de todas vuestras fortalezas. ¡Atención!, ya sabéis que ese castillo tan inofensivo que se alza cerca de vuestras fronteras, puede ser el peor enemigo en el campo de batalla. Y para los listillos, el «Deluxe Trivial Pursuit» de PC. Alrededor de 2.000 preguntas, que os sonarán más difíciles en las tarjetas compatibles con el programa, «Ad-Lib», «Soundblaster» y «Roland». Aparecerá en noviembre, acompañado de una tarjeta gráfica VGA de 256 colores.

Como el 92 hay que celebrarlo por todo lo alto, Domark no quiere dejar pasar esta oportunidad. Por eso presentó en el E.T.C.S. el «Columbus». La historia informática de Cristóbal Colón, es un juego de estrategia en el que tendréis que explorar nuevos mundos, comerciar con todo tipo de objetos y edificar grandes imperios. Pero no sólo suplantaréis la personalidad del gran navegante genovés, sino que podréis elegir entre los grandes descubridores de Holanda, Italia, Francia, Portugal, Inglaterra y España. Toda la acción se desarrolla a través de unos increíbles gráficos en tres dimensiones, con lo que las numerosas y sangrientas batallas navales tomarán vida casi por sí mismas. Desgraciadamente lo disfrutaréis en vuestros PCs en el próximo mes de enero, pero bueno, ¡más tuvo que esperar Colón para descubrir el continente americano!

Y siguiendo por partes, le toca el turno a los cartuchos de Sega. Domark enseñó en la feria londinense sus novedades para la Mega Drive, la Master System y la Game Gear. Por fin vais a emular a Bond, James Bond, el agente 007 al servicio de la reina, en el «James Bond». A este "pobre" superhéroe le han asignado una tarea bastante difícil: enfrentarse a sus peores enemigos, para salvar a uno de sus mejores amigos... El bueno de Bond saldrá en las pantallas de vuestras Mega Drive, Master System y Game Gear. «Dragon's Fury», sólo para la Mega Drive, será un pinball único. Decimos esto porque contará en su marcador con billones de puntos. Sí, sí, billones con "b" de barbaridad, escondidos dentro del infernal mundo de este dragón furioso.


GAME GEAR «MARBLE MADNES»



Para la Master System, Domark tiene «Rampart», «Prince of Persia», «Trivial Pursuit» y «Pitfighter». Del primero ya os hemos hablado antes, siendo muy similar esta versión "cartuchera". El «Prince of Persia» es una nueva entrega del famosísimo juego que tan buenos ratos os hizo pasar hace algunos años. ¡Y qué decir del «Trivial Pursuit», que no se haya dicho ya! Pues que tiene 1.000 preguntas más que la versión "Deluxe" que acabamos de comentar. Con respecto al «Pitfighter», se trata de la conversión del conocido coin-op de Atari.


GAME GEAR «PRINCE OF PERSIA»



GAME GEAR «KLAX»

Con el «Marble Madness», iniciamos la sección de cartuchos Game Gear. La bolita loca rodará por vuestras consolas, con la suerte de disponer de infinitas vidas. Una hermosa princesa ha sido secuestrada por un malvado ser llamado Popils en..., «Popils». Pero lo peor, es que la ha encerrado en cien laberintos que deberás destruir con las manos, los pies y la cabeza. En «Klax» recordarás los complicados momentos que pasaste con el «Tetris», porque es prácticamente igual. En esta ocasión deberás poner más atención, porque tus cubos pueden caer a un agujero sin fin. «Paperboy» es ese chico que iba en su bicicleta repartiendo periódicos por su barrio. Como ya conocéis su historia, sólo deciros que en su versión Game Gear tiene que superar unos cuantos cabreos del perro de turno. También Domark lanza en este sistema el «Prince of Persia», como hemos comentado ha hecho en la Master System. Y para

El Cerebro de la Bestia



Solo...

16.990 PTAS. +IVA*

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolles simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.
Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP final recomendado: 19.540 Pts. IVA incluido.

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario. SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.



22.990 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluido.

Nunca antes has visto nada igual. SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super.
SUPER MARIO WORLD, con Mario superándose a sí mismo.
STREET FIGHTER II, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante! Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.

28.690 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado 32.990 Ptas. IVA incluido.
(Oferta limitada hasta fin de existencias)



NUEVO SUPER PACK

ERBE SOFTWARE S.A.
C. Serrano, 240 • 28016 Madrid

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo

Y además...

CD TECHNOLOGY

AL FILO DEL MULTIMEDIA

En CD Technology están orgullosos de distribuir productos Gravis. ¿Recordáis un joystick especifico para simuladores de vuelo que os presentamos hace unos meses? Pues además de hacer buenos palancas de juegos, en Gravis se han lanzado al audio. La Gravis Ultrasound posee un sintetizador MIDI de 32 voces con 128 sonidos predeterminados, además es compatible Soundblaster y Windows 3.1. Tiene también un port de joystick, interfaz SCSI y un software, Soundstudio 8, de enorme calidad.

CREATIVE LABS

SONIDO E IMAGEN

Además de las clásicas tarjetas de audio -estamos hablando de toda la gama Soundblaster-, Creative Labs tiene en su amplio catálogo una tarjeta digitalizadora para PC, Video Blaster, que funciona bajo Windows, como casi todos los "chismes" multimedia. Permite capturar en alta resolución todo tipo de imágenes procedentes de cualquier fuente de video con una calidad bastante importante. Junto a ésta, como nueva estrella de la compañía americana, la recientemente diseñada y estrenada en el Trade Soundblaster 16.

Dieciséis bits de puro sonido digital, la mayor parte de la competencia todavía continúa con únicamente ocho, con posibilidades de grabación y reproducción estereofónica de hasta 44.1 kilohertzios. También controlador SCSI para que puedas conectarle el CD-ROM que acabas de comprarte, 20 voces diferentes, compresión de datos en monofónico y estéreo y un montón de características más, que os dejarán asombrados.

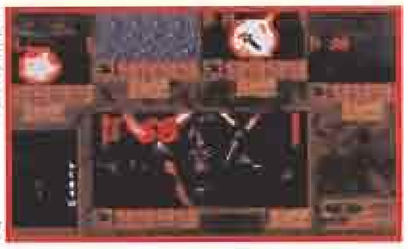


terminar con esta gran compañía, «Super Space Invaders», la conversión de ese coin-op que apareció en 1979, invadiendo con sus siniestros marcianos las pantallas de todas las máquinas.

ELECTRONIC ARTS

EN CONSOLA SOBRE TODO

Si hay un formato por el que haya apostado fuerte Electronic Arts, es el de las consolas. Mega Drive y Super Nintendo serán las máquinas receptoras de los nuevos lanzamientos de la popular compañía de entretenimiento americana.



PC «SPACE HULK»



PC «CAR AND DRIVER»



PC «PRINT SHOP DELUXE»



PC «SPACE HULK»

Títulos que no necesitan presentación como: «Road Rash II», «Shadow of the Beast II», «LHX Attack Chopper», «NHLPA Hockey '93», «The Aquatic Games», la tercera entrega de James Pond, «John Madden Football 93», «Lotus Turbo Challenge», «Crüe Ball» o «PGA Tour Golf» serán de los lanzamientos más fuertes de la compañía.

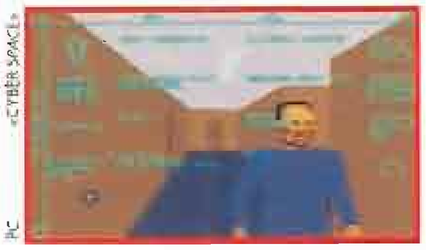
Y para los que tenemos ordenador y no consola, estarán disponibles programas interesantísimos como «Space Hulk», versión para PC de un conocido juego de rol de tablero y «Ultrabots», un arcade 3D con gráficos renderizados. «Road Rash», por fin en Amiga, «The lost files of Sherlock Holmes: the case of the Serrated Scalpel», una aventura gráfica con un audio impresionante. «Car and Driver», el primer juego de coches en VGA de alta resolución y 256 colores, «Risky Woods», en Mega Drive también junto a Amiga, PC y Atari; y esta vez va en serio, «Desert Strike», conversión del éxito de Mega Drive, que ahora saldrá en Amiga.

Pero esto no es todo. Electronic Arts, en el Reino Unido, también se dedica a distribuir productos de otras compañías más pequeñas. Así vimos «Print Shop de Luxe», lo nuevo de Broderbund, una utilidad que es un juego o un juego que es una utilidad, y «Patriot», el nuevo programa de Three Sixty, creadores de «Harpoon», para que la estrategia invada a fondo nuestros ordenadores.

EMPIRE

ESTRATEGIA Y EMOCIÓN A RAUDALES

Empire presentó varios juegos de los que vamos a oir hablar mucho en los próximos meses. El primero, «Campaign». Un programa de estrategia ambientado en los años de la Segunda Guerra Mundial, y al que acompañará una extensa documentación sobre todos los artilugios guerreros de la época. El segundo, «Cyber Space». Ambientado en el mundo del futuro, un RPG que tiene lugar dentro de una computadora gigantesca, y donde los sueños más escalofriantes pueden ser realidad. ¿Podrás escapar del ciberespacio? Esperemos que sí.



PC «CYBER SPACE»

El tercero, «Millenium, Return to Earth». Tendrás en tus manos el destino de la raza humana, una aventura en 3D sólo para los más valientes. Y cuarto, «Pacific Islands». La continuación a «Team Yankee». Una nueva versión del clásico con opciones mejoradas y enemigos aún más inteligentes.

Para completar el cuadro, Empire también tendrá listas versiones de CD-ROM de algunos de sus antiguos productos, léase «Dragon's Lair» y «Space Ace», y del reciente «Guy Spy» en un cercano futuro. Estamos deseando verlas.

GRANDSLAM

NOVEDADES Y CLÁSICOS POR PARTES IGUALES

Grandslam es una de las pocas compañías que aún sacan sus productos para los ordenadores de 8 bits. No para todos, lo cual es una pena, pero sí, al menos, para Commodore 64 y Amstrad CPC. Precisamente para el primero, además de PC, Amiga y Atari, aparecerán en breve «Beavers» y «Nick Faldo's Championship Golf».



PC «REALMS OF DARKNESS»



AMIGA «NICK FALDO'S»



AMIGA «MYRA THE LEGEND»

«Beavers» es un arcade desarrollado por Arc Developments, los responsables de, entre otros títulos, «R-Type» y «Forgotten Worlds». En él tomaremos el papel de Jethro Beaver, que intenta salvar a su novia raptada por el malvado Fox Gang.

Nick Faldo es uno de los más conocidos golfistas del mundo y ha prestado su nombre para el segundo de los programas mencionados. Juegos de golf ya se han visto muchos pero, según dicen en el Grandslam, éste será uno de los más reales que se hayan hecho jamás.

Para todos los formatos de ordenador mencionados anteriormente -incluyendo el Amstrad CPC-, aparecerá «Liverpool». O lo que es lo mismo, un juego de fútbol que aspira a convertirse en la estrella de todos los programas de este tipo. El tiempo lo dirá y nosotros lo veremos.

Dejando ahora un poco apartados los juegos de 8 bits, y centrándonos en los de dieciséis, dos son las novedades más importantes que presentó esta compañía en el E.C.T.S. Salvar a los conejos de la amenaza que supone para ellos la persecución a la que son sometidos por parte de los hombres, es el argumento que nos propone «Myra. The Legend». Myra deberá convertirse en el conejo vengador

que recupere la libertad para los de su raza. Lo que no se le puede negar a este programa es la originalidad, desde luego.

¡¡El juego de rol para la gente que odia los juegos de rol!! Con tan contundente slogan se presenta «Realms of Darkness». Un atractivo JDR que cuenta con todos los ingredientes necesarios para mantener ocupados durante mucho, mucho tiempo, a todos los maníacos ávidos de juegos de este tipo. Y si es verdad lo que dicen, para los que no sean maníacos también. Estos dos juegos tendrán sus respectivas versiones en Amiga y PC. Pero fijaos cómo debe ser «Realms of Darkness» para que tan sólo funcione en los PC 386SX o superiores.

Por último, saldrá tanto para ordenadores de ocho como de dieciséis bits, un pack de juegos clásicos que abarca desde títulos como «Glider Rider» hasta otros como «The Flintstones» o «Terramex». Estos packs constarán de treinta y diez juegos, respectivamente.

GREMLIN

INVASORES DESDE LA DIMENSIÓN "N"

Un nuevo personaje está dispuesto a invadir nuestros ordenadores. «Zool», el ninja de la dimensión "N", es un personaje "cartoonesco", tipo James Pond o Sonic, en el que Gremlin ha depositado todas sus esperanzas para los próximos meses. El programa desde luego tiene un aspecto sensacional, y más si os decimos que tiene 21 niveles o que Zool puede correr, saltar, dar puñetazos, patadas, disparar, escalar y un montón de cosas más. Y si añadimos que hay cientos de enemigos, detalles supergraciosos, música a raudales y un mogollón de adicción, pues estaréis con nosotros en que nuestro nuevo amigo de la dimensión "N" va a causar estragos entre los usuarios de Amiga. Lamentablemente, no está previsto en ninguna otra versión.

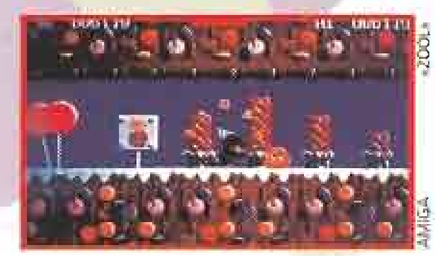

«HERO QUEST II» AMIGA


«LOTUS 3» AMIGA

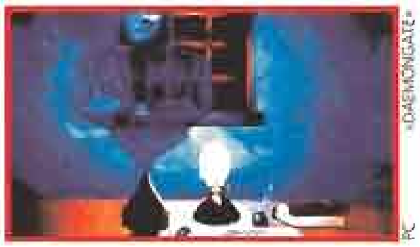
También llegará a nosotros en breve la tercera, y parece que definitiva, parte del famoso «Lotus». La trilogía se cierra con «Lotus, The Ultimate Challenge». Un juego que incluye lo mejor de las dos versiones anteriores, además de un genial diseñador de circuitos, y que está dispuesto a convertirse en el nuevo rey de los programas de carreras durante mucho tiempo. Será primicia para Amiga y Atari dentro de muy poco.


«NIGEL MANSELL» PC

Aunque Mr. Nigel Mansell se acaba de retirar, a lo mejor para cuando leáis estas líneas, ha cambiado de opinión. Con todo, le ha dado tiempo a apadrinar «Nigel Mansell's World Championship». Toda la emoción de la Fórmula 1 va a llegar a nuestros ordenadores de la mano de este campeón de primera, tanto para dieciséis bits, Amiga, Atari y PC, como para ocho e incluso, más adelante, para Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy.


«ZOOL» AMIGA

Gremlin también tiene lista la segunda parte de «Hero Quest». Ahora su nombre es «The Legacy of Sorasil Hero Quest II». Esta vez, las aventuras de nuestros héroes no se desarrollarán, únicamente, en oscuras y frías mazmorras, sino que, los bosques y los castillos serán también los ámbitos en donde tendrán lugar las peleas con los monstruos y hechiceros más malvados de la historia de la informática. Saldrá muy pronto en Amiga y Atari.


«DAEMONSGATE» PC

Hablando de juegos de rol no podemos olvidar «Daemonsgate I: Dorovan´s Key», un super programa que nos trasladará a un antiguo reino donde liberaremos terroríficos combates contra las malvadas hordas demoníacas que han invadido Elsopea. Animaciones digitalizadas, sonidos en plan orquesta y gráficos, es lo que promete este RPG de impecable factura para PC, Amiga y Atari.

«Pandemonium» es el último título que Gremlin presentaba y, aunque no se sabía mucho sobre él, es un título que no aparecerá hasta bien entrado el 93. Parece ser que es un arcade de habilidad, en el que controlaremos a unos graciosos personajes, los Bobbins, en la difícil misión de recuperar una serie de joyas robadas, imprescindibles para que las cosas marchen bien en Bobbinlandia.

Por cierto, al preguntar sobre «Littil Divil», del que nadie sabía demasiado, nos enteramos que continúa su largo proceso de desarrollo. ¿Podremos ver acabado alguna vez el juego?, ¿estará terminado para el año 2000? Un misterio que probablemente nunca podremos resolver.

INFOGRAMES

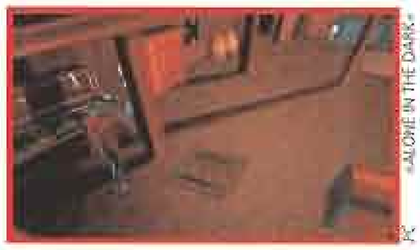
LO BUENO, SI BREVE...

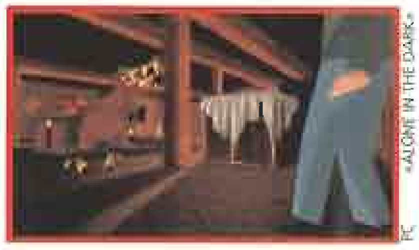
En esta edición del E.C.T.S. no se puede decir que Infogrames presentara una enorme cantidad de títulos, pero, al mismo tiempo, lo que no se puede negar en ningún momento es la tremenda calidad de estos. Siguiendo la tónica de otras compañías, la casa francesa ya no se conforma con realizar programas tan sólo para ordenadores, siendo, ahora, el extensísimo mercado de consolas una de sus principales ocupaciones.


«STUNT ISLAND» PC

Pero volviendo al mundo de los ordenadores, y en particular al de los PC, hay que hacer mención de tres superjuegos que se exhibían en el stand que ocupaba Infogrames. El primero de ellos es «Eternam» y, ¿qué os podemos comentar de este programa que no hayamos dicho ya? Bastará con que echéis un vistazo a los dos últimos números de Micromanía y a esta misma revista, para comprobar la calidad de esta sensacional aventura gráfica que, según nos comentaron en la feria, es sólo el principio de una gran saga. ¿Cuáles serán los nuevos retos que tendrá que afrontar Don Jonz?, ¿volverá Mikhal Nuke a amargarle la vida? La respuesta, en el próximo capítulo de la emocionante telenovela..., esto, nos da la impresión de que estamos divagando. Sigamos, sigamos.

«Stunt Island» es el segundo de los juegos, aunque realmente no es el segundo de los juegos. Nos explicamos. Sí es el segundo, pero no es un juego propiamente dicho. En realidad, «Stunt Island» combina la simulación de vuelo con la simulación de cine. Usando las herramientas que posee el programa, cada usuario puede crear, filmar, editar y observar simulaciones de vuelo creadas por él mismo. También se podrá escoger entre diez modelos distintos de aeroplano, o bien ala delta o paracaídas. Además, ofrece la posibilidad de incorporar alrededor de 150 objetos diferentes, como árboles o edificios, en cada simulación que se realice. Este programa aparece bajo el sello Disney Software y promete ser muy interesante. Y ya que hablamos del software de Disney, hacer una pequeña referencia a todos los programas de corte educativo. Estos, con los graciosos personajes creados por el tío Walt, pretenden enseñar a la vez que entretener a los más pequeños de la casa. Mickey, Donald, Goofy, entre otros, serán, con toda seguridad, los mejores profesores para cualquier chaval.


«ALONE IN THE DARK» PC


«ALONE IN THE DARK» PC

El último de los tres juegos (esta vez sí que es un juego), es una curiosa y sorprendente mezcla entre arcade y aventura. «Alone in the Dark» es toda una genialidad de los programadores de Infogrames. Combina gráficos bitmap y vectoriales con animaciones calculadas en tiempo real. Está basado en las novelas de H.P. Lovecraft. Como en una auténtica película, nos veremos sumergidos en un ambiente tétrico e increíblemente real. Tendremos que luchar contra todo tipo de criaturas sobrenaturales. A medida que se desarrolla la acción, el ángulo de visión va cambiando como si fuéramos seguidos por cámaras de cine situadas en diferentes puntos de los decorados. Algo alucinante.

Y para finalizar, recordar a todos los usuarios de consolas algunos de los títulos de los que podrán disfrutar en muy poco tiempo: «Pop Up», un divertido juego de plataformas, «Bomb Jack», ¡vaya clásico!, ¿eh? y «Max», un entretenido shoot'em up protagonizado por un tipejo regordete la mar de gracioso. Todos ellos para Game Boy. «Action in New York» y «Street Gangs», dos trepidantes juegos para la N.E.S. y, «Full Metal Planet». Y atención, «Drakkhen» para la Super Nintendo. ¡Casi nada!

INTERPLAY

UN ASTRONAUTA EN CD-ROM

Con «Buzz Aldrin´s Race Into Space» como programa estrella, se presentó la firma de soft, Interplay. «Buzz Aldrin...» os dará la oportunidad de volar por el espacio, realizando más de 50 tipos de acciones "galácticas". Tendréis control absoluto de vuestra nave, para poder comprar, vender, comerciar en general, con todo tipo de naves e individuos venidos de los confines del universo. Además, conoceréis la historia de "la batalla del espacio" que libraron soviéticos y

Y además...

SUNCOM

DESDE LONDRES CON AMOR



El FX2000 es el joystick estrella de la compañía. Un mando para PC absolutamente ergonómico, con botones de fuego intercambiables según las necesidades de nuestro juego y auto fire regulable a voluntad.

Para los que gusten de los típicos mandos de consolas y no les "molen" los clásicos de palanca, Suncom también tenía solución: el Command Control. Como un pad consolero pero



capaz de ser conectado a cualquier compatible. Y sin olvidar que el colmo del sibarita estaba en el stand de esta compañía: un destructor personal de documentos. Así que ya sabes donde eliminar esa nota comprometedora que tienes sobre la mesa de tu habitación.

Y, para terminar, hablaros de un ratón, informático, claro está, que era completamente transparente y con una forma que recordaba a un queso gallego o..., bueno no hace falta que os expliquemos a que se parece también un queso gallego. Lo mejor de todo es que era muy cómodo de manejar. ¿Quién lo habrá diseñado?



americanos, desde 1957 hasta 1977. Pero lo mejor de este programa es su puesta en escena, es decir, el CD-ROM. Ya os imaginaréis cómo se verá, cómo se oirá y cómo se jugará al «Buzz Aldrin...». Todo un acierto para conocer muy de cerca la historia de este astronauta, pionero donde los haya, que ha colaborado estrechamente para dar un increíble ambiente de realidad espacial a esta aventura galáctica.



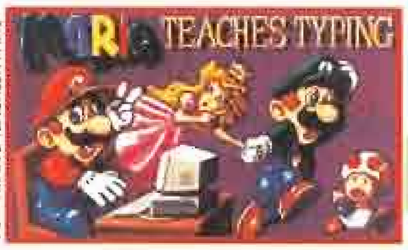
S NES «ANOTHER WORLD»

Otro singular juego que presentó en el E.T.C.S. la compañía Interplay, fue el esperado «Battlechess 2», también en formato CD-ROM. La batalla de ajedrez que se librará en vuestro tablero os dejará más alucinados que en la primera entrega del programa. Las fichas, sedientas de lucha, no escatimarán esfuerzos para "zamparse" a todo lo que les salga al paso. El juego más apasionante de la historia cobra vida en los PC, ¡ojo, puede salpicaos la sangre...!



PC «CASTLES II»

«Castles II: Siege and Conquest», para PC, es la continuación del apasionante juego de estrategia, «Castles». La sucesión al trono de Bretaña traerá consigo épicas batallas, que sólo podrán tener un vencedor. En esta ocasión, las opciones de tus guerreros se multiplicarán, consiguiendo mejores ataques y defensas. Y también explorarán territorios desconocidos, castillos abandonados, lugares desiertos, etc... El sonido y la imagen logrados en esta segunda entrega, harán que veáis en las pantallas de vuestros ordenadores personales unos movimientos muy bien realizados, diferentes y difíciles caminos para avanzar en la historia y muchas más cosas, sólo reservadas para aquellos que se aventuren en el país de las nieblas y los castillos.



PC «MARIO TEACHES TYPING»



PC «BUZZ ALDRIN'S»

De acierto se puede calificar el programa «Mario Teaches Typing». Interplay se ha propuesto que la gente que juegue con este título aprenda, al mismo tiempo, a escribir a máquina. O, por lo menos, a mejorar sus habilidades en este terreno. Tomando como base la singular figura de Mario de Nintendo, en «Mario Teaches Typing» saltarás, correrás y nadarás al tiempo que escribes frases y cifras en la pantalla. Cuanto más se controla, tipográficamente hablando, el teclado, más niveles recorrerá Mario. En otras palabras, mejor escrito, en otras teclas, «Mario Teaches Typing» es educativo a tope.



SUPER NINTENDO «CLAYMATES»



AMIGA «THE LOST VIKINGS»

Y para la Super Nintendo, Interplay nos tiene preparados «Claymates», «The Lost Vikings» y «Another World». En el primero, vuestro protagonista podrá transformarse en cinco tipos distintos de personajes, gracias a que se trata de una figura de arcilla. Completamente distinto en su planteamiento es «The Lost Vikings». Se trata de una aventura con 40 niveles repartidos en cinco mundo guerreros, por los que deberás conducir a tres vikingos que se encuentran muy lejos de su Dinamarca natal. Miles de dificultades se les presentarán en lugares tan dispares como la Edad de Piedra o el Antiguo Egipto. Para «Another World», la nueva versión del programa de Delphine, deberéis estar muy atentos. Un fallo durante un experimento nuclear os transportará a otro mundo, muy diferente al vuestro. De este modo, tendréis que afrontar cuantos peligros se os presenten, allá donde los átomos os lleven.

KONAMI

LOS REGRESOS MÁS ESPERADOS

Si os decimos que «Frontier» es la continuación de uno de los juegos más impactantes, afamados y premiados de todos los tiempos, probablemente no sepáis muy bien de cuál estamos hablando. Pero, si os contamos que la primera parte de este juego era un simulador espacial que rompió moldes, quizá os vaya sonando un poco más. Los más avispados ya se habrán dado cuenta de que el programa al que nos estamos refiriendo no es otro que «Elite».Y es que, eso es «Frontier», ni más ni menos que «Elite II». Continúa el comercio espacial, la lucha contra los piratas estelares y la exploración de los sistemas solares de la galaxia pero, ahora, de forma más real y trepidante, a bordo de vuestros Amigas, ST y PCs. Si además tenemos en cuenta que podemos elegir entre acción arcade o juego de rol (sí, con el mismo programa), el resultado es muy espectacular.



AMIGA «ELITE II»



AMIGA «ELITE II»

«NFL Football» es otra de las novedades de Konami para PC en los próximos meses. Toda la emoción del fútbol americano se trasladará a las pantallas de nuestros ordenadores con un programa que tiene una jugabilidad muy buena. Así como detalles tan interesantes como una completa base de datos sobre los 28 equipos de la liga de fútbol o la digitalización de multitud de voces.

Y si muchos de nosotros hemos querido siempre ser unos auténticos superhéroes, ahora tenemos la ocasión de hacer realidad nuestros sueños con «Champions». El primer juego de rol, con tan original argumento que nos permitirá crear y recrear a nuestro gusto cualquier tipo de "superman", así como la totalidad de sus poderes y habilidades, para enfrentarnos a los increíbles enemigos del juego.

Finalmente, un juego de este mismo tipo (JDR) será uno de los regresos más esperados en nuestras pantallas. La sombra del hombre murciélago se extenderá por nuestros ordenadores en «Batman Returns», la adaptación de la película del

mismo nombre. Toda una estrella de programa, que cuenta con una calidad gráfica y técnica realmente sensacionales. Estos dos programas aparecerán también para ordenador personal durante los próximos meses y, más tarde, probablemente a principios del año que viene, para Amiga, ST y Commodore 64. Esperamos que pronto alguien se anime y consiga la distribución de la compañía en nuestro país

LORICIEL

CLÁSICOS RENOVADOS

Otra empresa francesa de soft que realizó un excelente papel en la feria de Londres fue Loriciel. Fiel a su cita con todos sus incondicionales, la firma gala no defraudó, como ahora mismo vais a poder comprobar.

Seguramente todos vosotros pasasteis muchas horas delante de vuestros PCs, Amigas y Ataris con el «Panza Kick Boxing», que fue lanzado al mercado hace un año. Pues bien, Loriciel saca para Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy, «Best of the best», la continuación del anterior. Quince son las naciones que participarán en uno de los torneos de kárate más agresivos que jamás hayas visto. Participar en la modalidad de dos jugadores será muy simple, no así manejarlos. Pero para ello podrás entrenar a tus 16 luchadores en la opción de "training", que incluye un saco pesado para golpear, tablas deslizantes para hacer piernas y un "sparing", o compañero de fatigas... Los cuadriláteros están llenos de acción, y más si luchas al estilo Kumate, es decir, al no va más.

«Jim Power» también es un juego que lleva unos cuantos meses en activo. La novedad es que ahora saldrá para la Super Nintendo, superando la versión de Amiga. Con dos niveles de "shoot´em-up" y tres de "beat´em-up", esta nueva conversión del «Jim Power» contará, además, de tres horribles monstruos, diferentes decorados y mortales riesgos en cada etapa. Su scroll será muy fluido, 50 imágenes por segundo, y tendrá más de doce niveles de profundidad.

También saldrá para la Super Nintendo, «Tennis Cup II». La increíble transformación de este programa dispondrá de dos jugadores completamente distintos, gráficamente hablando. Y más de 700 sprites por jugador, tres niveles de dificultad (junior, amateur y profesional), partidos individuales o dobles y modificación de la duración de los partidos. La variedad de golpes será tan completa como los movimientos de los tenistas, y los terrenos de juegos serán los ya clásicos, arena batida, hierba, cemento y pista cerrada. Esta nueva versión de «Tennis Cup II» supondrá una nuevo reto para vuestras raquetas. Pero con respecto a este juego y al primero que os hemos comentado, el original «Panza Kick Boxing», la novedad está en que también saldrán en CD-ROM, para aquellos exquisitos que dispongáis de este sistema.

Y aquellos exquisitos de las féminas, suponemos que todos.., disfrutaréis con la mente calenturienta de los programadores de «The Entity». Como os contamos hace algunos números, este juego para Amiga y PC tiene como protagonista a una maciza, perdón, a una heroína que se enfrenta a todo bicho viviente. Cinco mundos diferentes y cinco tiempos distintos se engloban en «The Entity», que, además dispondrá de infinidad de monstruos repartidos en sus 60 pantallas. Con todo esto, os será relativamente fácil liberar a "Entity" de su cautiverio, y más si acompañáis a la chica en su recorrido...

Terminamos con Loriciel citando los nombres de otros juegos que fueron presentados en el E.T.C.S. Así, «Cartoons» es un juego de acción con elementos de arcade, en el que dos inseparables amigos tendrán como misión encontrar seis anillos mágicos. «D-DAY» os introducirá al día más importante de la Segunda Guerra Mundial, es decir, el 6 de junio de 1944. Como supondréis, se trata de un simulador de batalla repleto de barcos, tanques, aviones y soldados.

Y por último, «Thierry Magnaldi» es un simulador para fanáticos del motocross, y «The Bizzy Bros» la historia de cinco hermanos que están metiéndose en problemas continuamente. Pues esto es todo lo que nos mostró Loriciel hace, aproximadamente, un mes. Como podéis leer, mucho y muy variado.

LUCASARTS

EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA

Calentito todavía el «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», Lucasarts tiene un potentísimo lanzamiento ya en la rampa de despegue. Su nombre: «X-Wing». Ambientado en el mundo donde los Skywalkers y los Vaders, se enfrentan a "laserazo" limpio, «X-Wing» nos pondrá a los mandos de una nave espacial al servicio de la rebelión. ¡Qué el Imperio se prepare a recibir! La idea básica de los programadores del juego ha sido realizar un simulador de vuelo espacial. Además, sin demasiadas complicaciones, fácil de manejar, pero con una gran calidad técnica: 256 colores en pantalla, música y voces digitalizadas, y montones de secuencias animadas..., vamos, "la repera" galáctica. Ya está al caer y deberíais estar preparados para la "Star Warsmanía" que se nos avecina.

Por otra parte, también eran objeto del interés de los "misters" de Lucas las sensacionales versiones Amiga de «Monkey Island 2» e «Indiana Jones and the Fate of Atlantis».

Y por último, hablaros del rumor que corría en el stand de Lucasarts, de una nueva videoaventura para el año próximo, con personajes tipo dibujos animados de gran tamaño, y que estaría preparando Brian Moriarty, el creador de «Loom». No se puede hacer caso de todo lo que se oye pero cuando el río suena...



«INDY 4» AMIGA


«MONKEY 2» AMIGA


«INDY 4» AMIGA


«X-WING» AMIGA


«MONKEY 2» AMIGA


«X-WING» AMIGA

MICROPROSE

EN SU LÍNEA HABITUAL

Si os preguntáramos a qué tipo de programas se dedica Microprose, todos vosotros responderíais a coro: ¡A simuladores! Y no piensan dejar de hacerlo. La razón es que, aunque sus juegos son super buenos, ellos piensan que lo pueden hacer mucho mejor. Y en vista de lo que vimos en la feria, parece que, aunque resulte increíble, se van superando día a día.

«F 15 Strike Eagle III» está recibiendo los últimos retoques. Su aspecto es francamente bueno. El «Rex Nebular» será una aventura gráfica con personajes digitalizados y grandes dosis de humor. «ATAC» y «B-17» están también a punto de ver la luz. Junto a ellos, «Microprose Golf», que probablemente no se llamará así al haber sido recientemente apadrinado por uno de los grandes del golf americano, David Leadbetter; y «Geoff Crammond's Formula 1 Grand Prix», un juego de carreras de coches de esos que "molan todo".


«F-15 III» PC


«HARRIER JUMP JET» PC


«REX NEBULAR» PC

«Harrier Jump Jet» será un simulador sobre el único VTOL disponible actualmente en los ejércitos europeos, y usará todas las técnicas que han convertido en clásica la serie de Strike Eagle.

Las consolas también serán un punto fuerte en los próximos planes de Microprose. Títulos como «F 15 Strike Eagle» para N.E.S. y Game Boy, o «Super Strike Eagle» para Super Nintendo, serán sólo el comienzo. O al menos eso nos aseguraron.

MILLENIUM

ENTRE PECES ANDA EL JUEGO

Así es, Millenium aterrizó en la feria de Londres, en un stand plagado de novedades con su buque insignia a la cabeza. Ni más ni menos que el arriesgado y escamoso agente secreto James Pond. Este personaje, se ha convertido, por méritos propios, en uno de los más queridos por todos los videoadictos que en el mundo son. Y una de las noticias que tuvimos por parte de Millenium es


«DAUGHTER OF SERPENTS» PC

Y además...

SONMAX

CON EL JOYSTICK POR MONTERA

Sonmax son los distribuidores de Powerplay. Joysticks atómicos dónde los haya llenaban el stand. Los más interesantes: la línea Competition Pro.

En ella se encontraban palancas para consolas y ordenadores con características casi revolucionarias. Cada vez los joysticks hacen más cosas y un simple auto-fire no es suficiente para asegurar el éxito del mando. Destacaros el Professional Control Pad para Super Nintendo y el Competition Pro PC. El primero tiene la forma y el color del popular "joypad" de la Mega Drive. Parece que los diseñadores han tomado como norma

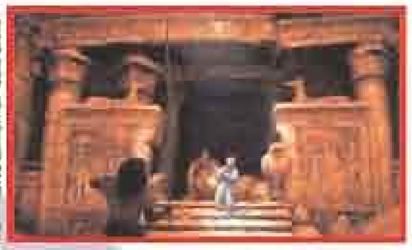


el controlador de Sega. Entre sus opciones se encuentran un auto-fire con versión turbo, verdaderamente rápido, y un interesante selector de velocidad lenta. El Competition Pro de PC incluía, además de "turbo fire", un conmutador que le permitía actuar como dos joysticks. O sea, que en los simuladores en los que se permita el uso de un par de mandos, la simple pulsación de un botón pasará el control de un modo a otro en este fabuloso joystick.



que, su regreso no anda muy lejano. Ya está, prácticamente, en el mercado «The Aquatic Games» para Amiga y ST. James Pond y los Aquabats, protagonizan unos juegos olímpicos marinos en la bella ciudad de Bathelona. En ellos se disputarán pruebas tan divertidas como el lanzamiento de balón playero o el salto de la rana. Un evento que separará a los que merecen llamarse peces de los ingenuos chanquetes.


PC «DAUGHTER OF SERPENTS»


PC «DAUGHTER OF SERPENTS»

Pero aún hay más. Nuestro agente submarino favorito, volverá (eso sí, en el 93) con una nueva misión en «Splash Jordan» (James Pond III). En ella nos esperan multitud de peligros y terribles trampas preparadas por, como no, el despreciable Dr. Maybe.

Por otra parte, ya se puede disfrutar desde hace un tiempo de «Global Effect» para Amiga y PC, y «Robocod» para Commodore 64.

Para terminar con todas las novedades que Millenium nos tiene preparadas para los próximos meses, tenemos una buena noticia para todos los maníacos del calabozo, que, seguramente, se relamerán de gusto. Aproximadamente hacia finales de año, principios del que viene, disfrutarán como enanos de dos JDR para Amiga y PC, que tienen una pinta sensacional. Nos referimos a «Rome AD92. Pathway to Power!» y «Daughter of Serpents», ambientados en la antigua Roma y en una expedición arqueológica a Egipto, respectivamente. Y, cuando menos, contarán con una magnífica atmósfera y unos gráficos excelentes. Procuraremos informaros más a fondo, de aquí en adelante.

Las últimas noticias relacionadas con esta compañía son la intención que tienen de desarrollar sus productos en formatos tales como el CD-ROM, para no dar un paso atrás en el mercado y seguir con su imparable ascensión, así como futuras licencias de sus juegos para las consolas de Nintendo.

MINDSCAPE

HÉROES Y VILLANOS

Una de las mayores atracciones de la feria era la presencia en el stand de Mindscape de los famosos «Battletoads». Unos "sapitos" repletos de armas y, como no, de adicción, dispuestos a desbancar a las archiconocidas Tortugas Ninja. El juego promete emoción a raudales, y nos mantendremos atentos a las novedades que se produzcan en torno a estos nuevos héroes, casi del siglo XXI.

Los aficionados a los juegos de rol, poseedores de PC, podrán disfrutar en breve de «Captive», un clásico del género. «Moonstone» es otro JDR con emocionantes escenas arcade y grandiosos gráficos. «Wing Commander» también estará disponible, ¡por fin!, para Amiga en poco tiempo. Y «Outlander» nos trasladará a un mundo en el que las carreras de coches y la búsqueda de combustible son las únicas formas de sobrevivir.

No podemos olvidar, en este repaso por las novedades de Mindscape, a una de sus compañías estrella. Origin sigue superándose día a día y por allí andaba Lord British mostrando a los visitantes «Ultima Underworld» y «Ultima VII Part 2. The Serpent Isle». Un programa que no es un disco de escenarios, pero tampoco es un "add-on" al último juego de Ultima ¿lo cogéis? Para añadir a «Ultima VII» estaba «Forge of Virtue», que sí era un disco de escenarios con más dragones y más mazmorras, más espadas y más brujerías. «Trade Commander», que seguramente no se llamará así cuando salga a la venta, es un juego tipo «Elite», aprovechando el mundo de «Wing Commander» y, por supuesto, su sistema de generación de gráficos. Sin dejar de lado a «Strike Commander», un simulador de vuelo, que..., bueno, los visitantes al Trade no cesaban de comentar entre ellos. Calidad a tope, como solamente Origin sabe darla.


PC «STRIKE COMMANDER»


PC «STRIKE COMMANDER»


«BATTLETOADS»

Mindscape está lanzándose de cabeza, como casi todas las compañías, al mundo del CD-ROM. Su catálogo multimedia, difícil de conseguir en España, aumenta día a día: «The New Grolier Multimedia Encyclopedia», «Animals, a Multimedia Experience», «The American Presidents»..., como ejemplos muy educativos.

Los juegos sí parece que llegarán a nuestras "lejanas" tierras y, en un principio, Mindscape lanzará, entre otros, «Sherlock Holmes Consulting Detective», «360 Compilation», que incluye «Megafortress», «Das Boot» y «Aces», «Wing Commander I De Luxe», «Wing Commander I and Ultima VI», «Ultima I to Ultima VI», «Wing Commander II De Luxe» y «Wing Commander II and Underworld».

Llamó la atención, y terminamos con él, un fichaje sorpresa de la compañía que protagonizará un juego tipo "educadivertido" (que es lo mejor que se nos ocurre para traducir el término inglés "edutainment"). Mario, de profesión sus cañerías y hermano de Luigi Nintendo, nos llevará por todo el mundo en un viaje para descubrir los inventos más importantes de todas las épocas.

MIRAGE

GRANDES TÍTULOS PARA UNA PEQUEÑA COMPAÑÍA

En el mundo de los compatibles, Giger ha aterrorizado, ya a unos cuantos, con su «Dark Seed». Cyberdreams, el equipo de programación del juego, tenía lista, y mostraba a todos con orgullo, la versión Amiga del bombazo de H. R. Giger, autor del monstruo de «Alien». «Dark Seed» para la máquina de dieciséis bits de Commodore tiene un aspecto soberbio, y una banda sonora muy escalofriante.


PC «ISLES OF EMPIRE»

«Cyber Race» será el próximo lanzamiento de Cyberdreams. Consistirá en una simulación futurista de carreras, en tres dimensiones, situada en un ambiente

Lo último en moda lleva regalo.

Lo último en moda joven y complementos te está esperando en Galerías. Y ahora, hasta el 7 de noviembre, si tu compra supera las 8.000 ptas., te llevarás uno de estos regalos. Radio auriculares, calculadoras, linternas, juegos de pluma y bolígrafo, radio transistores.

GALERIAS



GALERIAS

Y además...

ATARI

EL FALCON DESPEGA

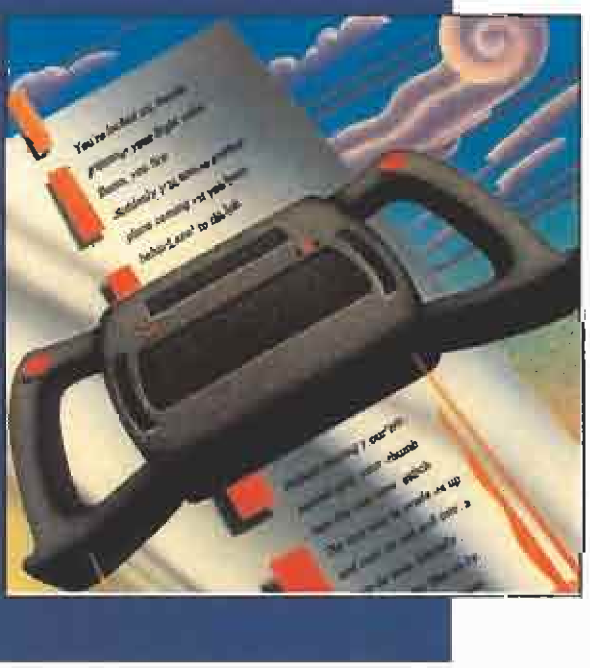
Falcon 030 no es un nuevo modelo de F-16, el avión favorito de casi todos los programadores de simuladores, sino el nuevo juguete de Jack Tramiel.

El Falcon 030 supera en mucho a la gama STE, entre otras cosas lleva un procesador Motorola 68020 y un nuevo Blitter. Pero ha sido lanzado casi en secreto por la firma americana y, mucho nos tememos, que demasiado tarde para poder competir en igualdad de condiciones con Amiga y compatibles. Ventajas del nuevo ordenador: paleta de 32000 colores de los que pueden visualizarse simultáneamente 256, interfaz IDE para disco duro, precio muy ajustado...

CH PRODUCTS

VUELO LIBRE

Virtual Pilot es un joystick diseñado para simuladores, tanto de vuelo como de coches, o cualquier otro que necesite un control preciso, con unas características muy particulares. Primero, su forma es como la de un volante hipermoderno, aunque no redondo. Y segundo, no tiene ninguna superficie donde apoyarse, funciona en el aire, sin ventosas ni nada parecido. El truco, que no es magia potagia, consiste en unos contrapesos internos que dan al joystick una idea imaginaria de la posición en que lo tenemos colocado, y manda al ordenador la información en consecuencia. El resultado final es una sensibilidad extraordinaria y una fiabilidad absoluta a toda prueba.



galáctico. Syd Mead, la "cabeza pensante" detrás de los diseños de películas como «Blade Runner», «2010», «Aliens», «Star Trek: The Motion Picture» o «Tron», es el creador de este juego que consolidará a la compañía como una de las más punteras, tecnológicamente hablando.



PC «CYBER RACE»

Claro que Mirage no sólo se ocupa de los chicos de Cyberdreams. Para ellos trabajan gente como Imagitec, los autores de «Humans», cuyo próximo lanzamiento será la versión para PC de un antiguo, pero atemporal, arcade; «Prophecy 1: The Viking Child».

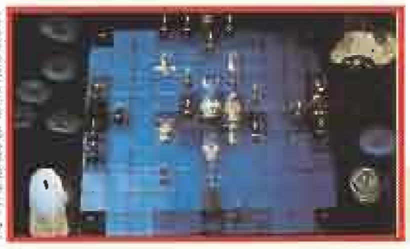


PC «PROPHECY I»



PC «CYBER RACE»

También Mike «Lords of Midnight» Singleton lanzará bajo la etiqueta de Mirage su más reciente producción: «Ashes of Empire». Siguiendo la línea de «Midwinter», Singleton ha creado un mundo interactivo lleno de aventuras.



PC «THE LEGEND OF RAGNAROK»

Otros juegos en lista de espera son «Ragnarok», una especie de ajedrez vikingo, aderezado con estupendos gráficos y «Dwagons», un arcade para dos jugadores, repleto de adictivos detalles. «Gadget Twins» y «Space Junk», programa que harán uso de las ventajas del nuevo Atari, el Falcon 030.

OCEAN

EN NAVIDAD, LICENCIAS MIL

Ocean tenía entre manos varias superproducciones, casi todas basadas en licencias de películas o recreativas. Primero deberíamos citar «Wizkid», la continuación del conocido «Wizball», un arcade para dieciséis bits de esos atómicos que nos gustan tanto a los micromaniacos.



AMIGA «ARMA LETAL»

La versión del «Robocop 3» para PC está también a punto de nacer y viene adornada con nuevas fases y animaciones. El policía más fuerte que la ley, se estrenará en los compatibles con 256 colores y un grandioso sonido digital.



AMIGA «ARMA LETAL»

«Robosport» será un juego de robots y deportes. ¿A qué no os lo imaginábais? Las olimpiadas mecánicas comenzarán en breve en Amiga y, ¡sorpresa, sorpresa, sorpresa!, también lo harán en Macintosh y en ordenador personal bajo Windows.



AMIGA «WIZKID»



AMIGA «WIZKID»

Los dos policías más famosos de Hollywood. Uno, blanco y loco, y el otro, negro y eficiente, nos deleitarán con sus aventuras en PC, Amiga y ST. «Lethal Weapon» llenará de adicción nuestros monitores.

Y nos esperan muchos títulos más: «WWF 2», «Universal Monsters», «The Addams Family 2: Scavenger Hunt», «Cool World»... Todos ellos en ordenador y en consola. Además se aproximan oleadas de lanzamientos específicamente consoleros, como «Radio Flyer», «Robocop», los dos para Super Nintendo, o «Super Hunchback», «Caesar's Palace», «The Legend of Prince Valiant», «Mr Do!», «Lemmings», todos para Game Boy.

Ocean continúa asombrándonos con una enorme producción. ¡No paran!

PSYGNOSIS

LLEGAN MÁS LEMMINGS

Como siempre, la compañía inglesa Psygnosis fue una de las firmas que mejores programas presentó en el E.T.C.S. Pero esto es algo que ya sabíais los lectores de nuestra revista, por el despliegue informativo que, sobre esta empresa de entretenimiento, os ofrecimos en la Actualidad Internacional de nuestro número pasado.

Seguro que ninguno de vosotros podréis olvidar nunca a los «Lemmings». Pues para todos, y en especial para los fanáticos de estos "mini-hombrecillos", llega «Lemmings 2». Si antes estos incansables trabajadores "sólo" tenían seis funciones que realizar, ahora tienen muchísimas más, hasta viajan en globo y hacen ala delta... Para las próximas navidades está previsto el lanzamiento de este gran acontecimiento mundial. ¡No os lo perdáis! Pero ahí no queda la cosa. Los afortunados propietarios de un Mac de Apple también podréis disfrutar de los «Lemmings».



AMIGA «BEAST III»

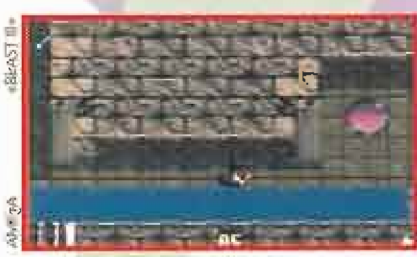


AMIGA «BEAST III»

La bestia ataca de nuevo. Tal y como lo leéis. «Master III», continuador de «Shadow of the Beast» y de «Shadow of the Beast II», aparecerá en breve en las pantallas de vuestros Amigas. Zelek ya no es más la bestia negra de este programa. Ahora le toca el turno a Maletoth, el señor de las bestias. Por fortuna, aún contaréis con la ayuda de Warrior



AMIGA «BEAST III»



AMIGA «BEAST III»

Messenger, que deberá recorrer infinidad de pasadizos y puzzles, al igual que ocho niveles llenos de acción para conseguir su fin. Sus increíbles gráficos y efectos sonoros os dejarán alucinados.

También «Combat Air Patrol» mantendrá vuestros ojos completamente abiertos. Este simulador aéreo unirá al F 14 y al F 18, cazas que tuvieron una actuación básica en la Guerra del Golfo, en misiones terrestres y navales. Mediante el joystick, el ratón o el teclado de vuestro Amiga, podréis experimentar las piruetas del C.A.P. (siglas del juego). Si queréis subir a 10.000 pies de altura o volar a ras de suelo, sólo será cuestión del tipo de campaña o misión que seleccionéis. Y lo mismo a la hora de elegir misiles con cabezas nucleares o bombas guiadas por láser.

«Creepers» saldrá en PC y contará la historia de unos simpáticos gusanillos que están desesperados por volver al huevo que les vió nacer. Sólo así podrán convertirse en unas hermosas mariposas... Todo muy bonito, sobre todo por los 256 colores que tiene «Creepers», amén de los 80 intrincados niveles, infinidad de inusuales utilidades y sus adorables personajes. Cuando un importante laboratorio, escondido bajo tierra, es atacado por una serie de engendros mecánicos, lo mejor es hacer sólo una cosa: llamar a Cytron. Porque «Cytron » es otro de los juegos de Psygnosis que aparecerá en formato Amiga este invierno. Se trata de un robot de guerra total, que no se detiene ante ningún peligro que le asalte durante su incursión subterránea. Los escenarios y pantallas del juegos están muy conseguidos, al igual que toda la ambientación del laboratorio. Pero lo más fuerte es que vuestro Cytron podrá hacerse invisible ante sus atacantes, con lo que el programa ganará más en diversión.


«LEMMINGS 2» AMIGA


«LEMMINGS 2» AMIGA

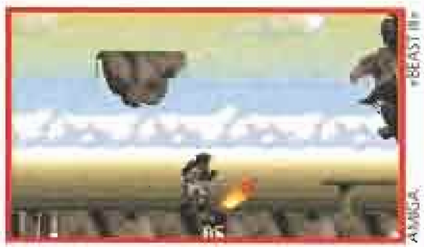

«LEMMINGS 2» AMIGA

Con el «Air Support» controlarás toda una flota de vehículos de muy alta tecnología. No darás ni una oportunidad a tus contrarios, a pesar de la dificultad de este simulador aéreo, que sale en formato Amiga. Sus intrincados mapas isométricos podrán ser divisados desde la parte superior de la cabina de la nave que pilotéis. En definitiva, y tal y como reza la publicidad del juego, «Air Support» romperá la barrera entre la simulación y la realidad.

¿Cuántas veces habéis soñado con ser unos "cachas", vestidos con prendas horterillas, y liaros a bofetadas con todos los "macarrillas" de vuestro barrio? Pues con «Super-hero» de Amiga, este sueño será realidad en muy poco tiempo. No será un "beat'em up" cualquiera, porque lo gordo del asunto, o lo fuerte para que esté más en consonancia con vuestros músculos, es que os tendréis que enfrentar con "Los reyes del crimen". A medida que superéis las mil batallas callejeras, aumentaréis la potencia de vuestros biceps y, por consiguiente, de los golpes que propinéis a toda la chusma que pulula por ahí. El multidireccional scroll y los rápidos movimientos durante los combates, harán de «Super-hero» un juego "muy movido".

Y para finalizar con la brillante actuación de Psygnosis en el E.T.C.S. de otoño, hablaremos de la continuación de un clásico. «Armour-Geddon II», contará con mejores gráficos, ambientes más conseguidos, dibujados por medio de espectaculares polígonos, y un área de juego de 80 kilómetros cuadrados. También, en esta nueva versión del «Armour», dispondréis de una opción en la que podréis controlar seis vehículos al mismo tiempo. Podréis elegir el diseño de cada uno de los mismos. Y todo, para poder esquivar tanques, aviones, helicópteros, hovercrafts, etc, que saldrán a vuestro paso.


«LEMMINGS 2» AMIGA


«BEAST II» AMIGA

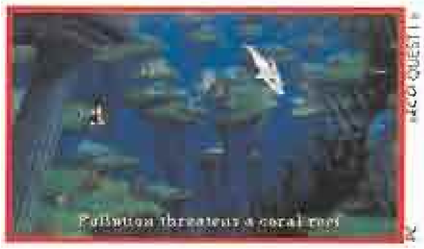
SIERRA ON LINE

GRAHAM CABALGA DE NUEVO

En Sierra no dan descanso a sus personajes; tanto Roger Wilco, el aventurero espacial con peor suerte de la galaxia, como el Rey Graham tienen un nuevo programa en ciernes. El primero en «Space Quest V: The Next Mutation» y el segundo en «King Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow». ¿Qué os vamos a contar de los juegos de Sierra que ya no sepáis? Estos dos lanzamientos tendrán, a todas luces, al menos la misma calidad que sus predecesores.

Pero no todo acaba ahí, Sierra tiene preparado «Eco Quest I: The Search for Cetus». Un juego ecologista en el que tendremos que encontrar al rey del mar, una enorme ballena, que ha desaparecido misteriosamente a causa de la contaminación. Pensado para los más pequeños, este programa es un poco más corto que las últimas andanzas de los personajes estrella de Sierra, pero puede que sea el que mejores pantallas tiene de la última hornada. Y ya se anuncia «Eco Quest II: The Lost Secret of the Rainforest», aunque no lo podremos ver hasta ya muy avanzado el año 93. «Castle of Dr Brain» es otro inminente lanzamiento de la compañía al que también se le anunciaba continuación casi inmediata con «The Island of Dr Brain».


«KING QUEST VI» PC



«ECO QUEST I» PC

El CD-ROM es el formato por el que claramente apuesta Sierra -su catálogo de productos aumenta mes a mes- y se preparan versiones de «Space Quest IV», «Larry I», «Eco Quest I», «Larry V»..., y muchos más. También en el cuartel general de los Williams se prevé un ataque frontal al Macintosh, y sus juegos empezarán en breve a conocer versiones para los modelos de la manzana más famosa del mundo de los ordenadores.

No todo queda así. Sierra en Estados Unidos comercializa infinidad de juegos que, desgraciadamente, quizás nunca lleguen a Europa, pero nuestro deber es citároslos porque... ¿Quién sabe?, a lo mejor mañana os dáis una vuelta por New York. «Front Page», «Sports Football», «Incredible Machine», «R.A.F. in the Pacific», «WWII: 1946!», «Laura Bow 2», «Laffer Utilities»..., y muchos otros, son sólo unos ejemplos de una compañía puntera que es, indudablemente, la reina al oeste del Atlántico.


«ECO QUEST II» PC


«ECO QUEST I» PC


«CASTLE OF DR. BRAIN» PC

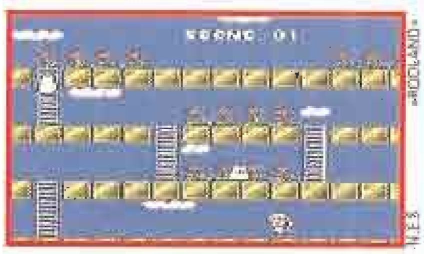

«CASTLE OF DR. BRAIN» PC

STORM THE SALES CURVE

BIENAVENTURADAS LAS CONSOLAS

Casi todas las novedades que presentó Storm en el E.C.T.S. (por no decir absolutamente todas), eran versiones para las consolas Nintendo, de juegos ya aparecidos para ordenador que, por una u otra razón, destacaron sobremanera en su día. Juegos de argumentos bastante dispares entre sí, nos esperan a todos, desde finales de año, para pasárnoslo en grande.

Para ir abriendo boca, un juego de coches de lo más divertido. «Indy Heat», nos introduce en el apasionante mundo de la Fórmula 1, de un modo un tanto particular, eso sí. Los circuitos en los que competimos son de esos tan pequeñiiiitos, que ocupan toda la pantalla y nuestro coche casi ni se ve. Lo tenemos para Super Nintendo y para Game Boy.


«RODLAND» N.E.S.


«SWIV» SUPER NINTENDO

Otro de los cartuchos que veremos dentro de poco será «Castelian». Se trata de la adaptación de «Nebulus», un superadictivo programa de John Phillips que, seguro, trajo de cabeza durante mucho tiempo a un montón de nuestros lectores. Pues, a partir de ahora, también los usuarios de consolas podrán disfrutar de este espléndido jue-

Y además...

PHILIPS

FMV O MOVIMIENTO REAL EN ALTA RESOLUCIÓN



El CD-I por fin inicia su andadura europea. Philips ha apostado muy fuerte por él y ya empieza a haber títulos suficientes en el mercado para que el lanzamiento sea fuerte de verdad. En el E.C.T.S. presentaron el FMV (Full Motion Video) para su nueva máquina. El invento consiste en una placa, que incorporarán en el futuro todos los modelos de CD-I. Al principio aparecerá como una ampliación, que permite hasta 72 minutos de animación en alta resolución, sonido estéreo en un pequeño Compact Disc. ¿Cómo han resuelto el problema del almacenamiento los ingenieros de Philips? No lo sabemos, pero el caso es que fuimos testigos de todo un espectáculo: el comienzo de la última película de James Bond, almacenado en un CD. Fue total e impresionante.

Con esta tecnología a la última, os podéis imaginar los juegos que están desarrollando para CD-I. Aunque ya hay bastantes nombres en el catálogo europeo de Philips, nadie duda que dentro de poco se incorporarán a él casi todas las compañías importantes de software. ¿Queréis un pequeño adelanto? Allá vamos: «Sargon Chess», «Battleship», «Defender of the Crown», «Dark Castle», «Mother Goose Hidden Pictures», «The Palm Spring Open»..., y muchos.



go, que no ha perdido un ápice de jugabilidad ni adicción en su nuevo formato.

Y si hablamos de programas adictivos y jugables, tenemos que hablar de «Rodland». El clásico de Jaleco, que Storm pone a disposición de todos los consoleros que tengan ganas de pasarselo bien con su N.E.S. o su Game Boy, los mismos formatos en que aparecerá «Castelian». En el papel de los gemelos Tam y Rit, tendremos que escalar la torre en que mantienen prisionera a su madre, eliminando a todos los graciosísimos, pero peligrosos, enemigos que la habitan.

Y todo un juegazo para la Super Nintendo es «Super SWIV», un arcade como hacía tiempo que no veíamos. En él, tomarse un descanso es poco menos que un milagro, ya que es absolutamente enganchante. Podremos elegir entre controlar un jeep o un helicóptero, a gusto del consumidor, y matando, no, mejor dicho, masacrando como salvajes todo lo que se nos ponga por delante. Un arcade en toda regla.

Y, probablemente, esta sea la noticia más impactante de todas. Tanto para Game Boy, como para N.E.S. y Super Nintendo aparecerá a mediados del 93, «The Lawnmower Man». La versión informática de la archiconocida y superespectacular película que tanta expectación ha levantado. Ahora, la duda que asalta nuestra mente es, ¿cómo harán para recrear, mínimamente siquiera, los increíbles efectos especiales del citado film? Ansiosos estamos ya por ver los resultados.

TITUS

LA MARCA DEL ZORRO

Especialistas en secuelas nos han salido los señores de Titus, cuyas novedades consistían en segundas, y hasta terceras partes, de juegos de probada fama como son los tres que ahora pasamos a enunciar. El primero de ellos es «Super Barbarian: Barbarian III». Un título que hará lanzar un suspiro de nostalgia y alegría a más de uno, al tener la oportunidad definitiva de darle, de una vez por todas, su merecido a Drax. El duelo final tan sólo podrán disfrutarlo los afortunados poseedores de un Amiga, incluyendo el nuevo modelo 600. Un gran juego que nos ofrece cerca de trescientas habitaciones para explorar, unos gráficos enormes y la posibilidad de librar las batallas pertinentes solo, o en compañía de algún amigo.

«Super Cauldron» es otra de las continuaciones que han desarrollado en Titus para Amiga, Atari, PC y Amstrad (¡se acuerdan de los ocho bits!). Un trepidante juego de acción que, al igual que sus predecesores, no nos permitirá descansar ni un solo momento. Avanzaremos por sus 20 niveles evitando a las hordas de bichejos endemoniados que nos saldrán al encuentro. Tanto «Super Cauldron» como «Barbarian III», deberán estar disponibles hacia finales de año, principios del que viene.

Finalmente, completa la trilogía, «Prehistorik II: Back to Hungerland». Al igual que en la primera parte, el pobre cavernícola protagonista del juego, tiene más hambre que un perrito chiquitín, y nuestra será la tarea de evitar que se quede en los huesos. Multitud de armas prehistóricas nos ayudarán a capturar los enormes enemigos, para evitar que las tripas de nuestro amigo se pongan a cantar rap. Nuestros adversarios nos esperan detrás de cada roca o dentro de cada cueva. Adicción a raudales y entretenimiento asegurado. «Prehistorik II» saldrá a la venta a principios de año en formatos Amiga, Atari y PC.

Aunque quizá estos juegos no sean en exceso originales, siempre será agradable recordar viejos tiempos. Disfrutad como entonces, luchando contra la magia negra o imitando a Conan, mientras hacemos un poco el bestia con nuestra espada.

UBI SOFT

NUESTROS VECINOS

La compañía francesa Ubi Soft también estuvo presente en el E.C.T.S. con importantes novedades en todos los formatos imaginables. Para empezar, «B.A.T. II», un juego disponible en PC, Atari y Amiga, del que ya os adelantamos algo hace unos cuantos números. Esta espectacular aventura gráfica, continuación del gran programa «B.A.T.», cuenta las conquistas y reconquistas de unos planetas perdidos en las galaxias. Un agente especial, Jehan Menasis, tendrá las riendas de la salvación de toda una civilización, amenazada por los Koshan. «B.A.T.» contará con más de 200 personajes distintos y gráficos basados en una nueva técnica de arquitectura móvil. También dispondrá de planetas diseñados en tres dimensiones, cuatro simuladores aéreos y siete distritos a explorar en Dynorama, entre otras cosas. En definitiva, un arcade que reúne tres juegos en uno.



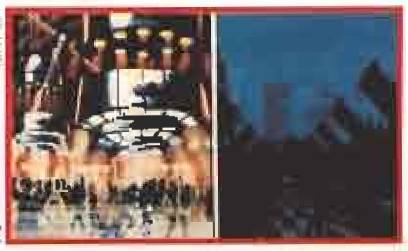
PC «BAT II»



PC «MEGALOMANIA»

Situado en un universo irreal, «Megalomania» es un juego que trata de la conquista del poder. Este mundo fantástico estará compuesto por 28 islas de distinto tamaño, en las que habitan humanos de nueve épocas, desde cavernícolas hasta hombres del siglo XX. Vuestra misión, muy sencilla: hacer de dios creador y velar por la paz de las islas. Tendréis enfrente a otros cuatro dioses, dispuestos a robaros la tranquilidad que impera en vuestros dominios. Estará disponible en PC.

Ahora le toca el turno a «First Samurai». El mismo juego que salió para Amiga y que Ubi Soft presentó en su versión PC en la feria londinense. La historia ya la sabéis: la venganza de un joven guerrero samurai en el antiguo Japón. Pero lo mejor del lanzamiento de «First Samurai» es que se une a la corta lista de arcades que existen para PC. «Dynablaster» es otro juego de Ubi Soft para Amiga, Atari, PC y Commodore. Se trata de dos hermanos que se dedican a poner toda clase de explosivos a cualquier enemigo



PC «BAT II»



PC «SPELLCRAFT»



PC «MEGALOMANIA»



PC «SPELLCRAFT»



AMIGA 500
"45.650"
IVA INCLUIDO*
¡Tu mejor Amiga!
ESTAREMOS EN SIMO
PABELLON 4
STAND 32C
49.900 pts.
IVA Incluido*
AMIGA 500 + BUNDLE
Para que te pongas a jugar y a componer música o dibujar con el ordenador. Incluye la serie Deluxe y los juegos: Pinball Dreams, A.M.C., Budokan y After the War.
54.900 pts.
IVA Incluido*
AMIGA 600
El nuevo miembro de la familia AMIGA. Con 1 Mb. de memoria, más potencia, más posibilidades de expansión y más divertido.
49.900 pts.
IVA Incluido*
AMIGA 500 + A520
El A520 es un modulador que te permite conectar tu AMIGA 500 al televisor de casa. Así podreis jugar toda la familia.
74.900 pts.
IVA Incluido*
AMIGA 600 HD20
Además de todo, con disco duro. El ordenador más preparado para tener en casa. ¡Que no te lo quite tu padre!
DeLuxe Paint
Cambia el pincel por el ratón. Si le gusta dibujar, éste es el mejor programa que existe, ya lo verás.
DeLuxe Music
Quién sabe si eres un joven Mozart. Crea tus propias canciones, y... ¡que no protesten los vecinos!
DeLuxe Video
Une distintas secuencias y móntate tu propia historia. ¡Animo Spielberg!
Commodore
Gral. Aranaz, 95 - 28027 Madrid
Tels.: 320 37 67 - 320 40 54 • Fax: 320 41 60
MADRID
Centro Mail
Tel.: (91) 380 28 92
Formatica 3
Tel.: (91) 402 90 49
Microdealer
Tel.: (91) 519 14 19
VALENCIA
Invisión
Tel.: (96) 395 02 44
CANARIAS
Tirsons
Tel.: (922) 24 60 79
Castrillo
Tel.: (928) 36 59 51
Luzhogar
Tel.: (922) 28 42 00
ARAGON
Hispasoft
Tel.: (976) 39 99 61
GALICIA
Handem
Tel.: (981) 66 12 34
Galiframe
Tel.: (986) 22 89 94
Norsoft
Tel.: (988) 24 90 46
NAVARRA
Iguzquiza
Tel.: (948) 24 32 83
CATALUÑA
Cimex
Tel.: (93) 452 05 80
Miro
Tel.: (93) 774 10 00
Prosystem
Tel.: (93) 347 98 80
R. de Forest
Tel.: (93) 423 72 29
Regisa
Tel.: (93) 315 06 94
Serragrau
Tel.: (93) 318 61 34
Nivel 10
Tel.: (93) 301 52 55
BALEARES
Senzill
Tel.: (971) 41 64 11
ANDALUCIA
Infohobbys
Tel.: (956) 89 19 33
Discover
Tel.: (957) 47 89 38
Infogisa
Tel.: (956) 67 78 25
Est. Juan Lucas
Tel.: (952) 30 98 00
Copycentro
Tel.: (951) 26 21 22
Bazar San Juan
Tel.: (952) 21 31 44
...y en todos los centros de El Corte Inglés* y Alcampo.
*PVP RECOMENDADO

Y además...

MEDIA VISION

TODO PARA EL PC



Media Vision tenía una gran variedad de productos presentes en su stand del E.C.T.S. Vamos a empezar por los más conocidos y dejaremos para el final las novedades. El CDPC es una plataforma estática, para colocar bajo el monitor o la CPU, que incluye CD-ROM, amplificador estéreo de 100 vatios por canal al que es posible conectar un DAT o una pletina a cassete y una tarjeta de audio para PC. Compatible con MPC al ciento por ciento, el CDPC es una de las soluciones más sencillas para el que quiera integrarse en el estándar multimedia y no esté dispuesto a abrir su ordenador y liarse entre cables y tarjetas.

Audio Port es una solución para el puerto paralelo del ordenador que permite grabación y reproducción de sonido desde el disco duro. Con un tamaño muy pequeño, Audio Port, es ideal para los notebooks u ordenadores portátiles.

Pro Audio Spectrum Plus es la tarjeta de dieciséis bits, insignia de Media Vision. Sus cualidades son: compatibilidad con MPC, compresión de sonido en tiempo real, etc, etc.

Thunder and Lightning era uno de los productos más originales: una tarjeta de vídeo que permite hasta 16,8 millones de colores y a la vez es también una de audio. Ahorras un slot y tienes cualidades que no podrías obtener desde dos placas diferentes. Genial, ¿no?



que se cruce por sus enrevesados caminos.

"Fuera del mundo no existe la magia, fuera de la magia no existe el mundo". Con esta frase tan rotunda se anuncia «Spellcraft» para PC. Un programa que os transportará a Stonehenge, ya sabéis, esas extrañas ruinas al Norte de Inglaterra, compuestas por una serie de menhires colocados en forma circular. Allí aprenderéis todos los secretos de la Magia (con mayúscula...), para poder aceptar el reto de vuestro maestro en estos temas: salvar tanto el mundo en el que vivís, como el universo fantástico en el que os han enseñado todo tipo de trucos. «Spellcraft» es un juego de rol en el que invertiréis entre 40 y 100 horas para solucionarlo, que cuenta con unos efectos sonoros y gráficos espectaculares y que mantiene un equilibrio perfecto de estrategia y táctica.

«BC Kid», para Amiga y PC, es la simpática historia de un "nene" cavernícola al que le han secuestrado a su "nena". El causante de tanta maldad es un diplodocus con el que tendréis que veros las caras en cinco enormes plataformas llenas de acción.

U. S. GOLD

EL REINO DE LAS NOVEDADES

Una de las estrellas de la feria fue, sin lugar a dudas, U.S. Gold. Decir esto no es decir nada nuevo. Todos sabemos que esta compañía es una de las punteras desde hace mucho tiempo. Pero además, se esfuerzan día a día por superarse aún más, si esto es todavía posible. Buena muestra de ello era la tremenda cantidad de juegos y programas de todo tipo, que exhibieron en su stand y que ahora pasamos a relacionar.

Uno de los lanzamientos que más prometían, es la versión para ordenador de uno de los arcades más jugados últimamente en todos los salones de recreativas. Este no es otro que «Street Fighter II». Uno de los juegos de lucha más salvajes y mejor realizados de todos los tiempos. Siete luchadores compiten con el objetivo de ser el mejor, ¿serás tú ese campeón? Este programa saldrá simultáneamente para ordenadores de ocho y dieciséis bits, a finales de año, más o menos.

Pasando de los arcades a las aventuras está «Amazon: Guardians of the Eden», un viaje por el tiempo a los años 50. Tomaremos parte en una expedición que pretende explorar el corazón mismo del Amazonas. Multitud de digitalizaciones de todo tipo, tanto gráficas como sonoras, son parte importante de este juego, dividido en 14 niveles y que estará disponible para PC (VGA y SVGA), dentro de poco tiempo.



PC «CLOUDS OF XEEN»



PC «DARKSUN»

Seguro que sois muchos los que recordáis «Links», uno de los mejores programas de golf. Pues bien, a este juego le acaba de salir un hermano mayor, «Links 386 Pro», gracias a la intervención de los programadores de Acces Software. En palabras de estos, «Links 386 Pro», no viene a sustituir a su predecesor de ningún modo. Simplemente ha sido programado pensando en aquellos usuarios que disfruten de una mayor tecnología en hardware y sean poseedores de un 386 o un 486. Escrito totalmente en código de 32 bits, aporta ventajas tales como gráficos SVGA o memoria extendida si no se disfruta de ella. Realmente bueno, sí señor.

Y si antes hablábamos de aventuras, la que ahora nos ocupa merece un puesto de honor. «Free D.C.» cuenta con unos gráficos, una banda sonora y una ambientación realmente increíbles. Un programa que ocupa 20 Megas, comprimidos en siete en el disco duro, y que ha llevado cuatro años de trabajo a un equipo compuesto por 45 personas, ha dado un resultado final espléndido. Toda una pasada para PC.

Arcades, simuladores deportivos, aventuras..., ¿qué falta?, ¡exacto!; un buen juego de rol. Y si son dos, mejor que uno. «Crusaders of the Dark Savant» y «The Chronicles of the Legends of Valour: The Dawning» saldrán para PC y Amiga a finales de año y el segundo también lo hará para Atari. Mazmorras, gnomos y elfos por doquier; magia y brujería en cada rincón; multitud de enemigos y guerreros para elegir, estupendos gráficos, fantástica ambientación..., ¿ y qué más se puede pedir?



PC «LEGEND OF VALOUR»



PC «CLOUDS OF XEEN»



PC «LEGEND OF VALOUR»



PC «CLOUDS OF XEEN»

Otro juego de rol, que no habrá que perder de pista, es la última entrega de la serie Might & Magic. «Clouds of Xeen» es un juego que, además de una estupenda calidad a todos los niveles, incluye una opción muy práctica, como es el automapeado de las zonas ya recorridas. Esperemos que muy pronto se ponga de moda y tomen ejemplo otros programadores.

Y volando para instalarse en Windows llega, procedente de U.S. Gold, algo que es, que es..., ¿es un juego?, ¿es un simulador?, ¿es un estudio de cine? No, es..., «Playmation». «Playmation» no tiene fácil definición ni encasillamiento. Podríamos decir que es un programa de animación, sin más, y nos quedaríamos cortos. Si decimos que es un estudio de animación ciento por ciento profesional, lo mismo nos pasamos. Así que, podemos comentar que es algo totalmente nuevo y ni mentimos ni nos equivocamos. Pero, como esto tampoco os aclarará las ideas, diremos que es un programa que permite realizar animaciones en 3D, de una calidad increíble. Se pueden simular movimientos de todo tipo, usando las distintas herramientas que posee el programa. Estas son la adaptación de las técnicas usadas por los inventores del «Claymation», productores de animaciones realizadas para publicidad, televisión y cine.

¿Recuerda alguno de vosotros como bailaba Michael Jackson en una escena de "Moonwalker", con un conejo gigante? Ese fue uno de los trabajos realizados con la técnica Claymation. Semejante utilidad no puede usarse alegremente (por desgracia) en cualquier equipo. Así que si os comentamos que para PC se recomienda un modelo 386 o superior, coprocesador matemático, un mínimo de 4MB de RAM, amén de otros 3MB en

disco duro y 8MB de memoria adicional, además de Windows 3.0 o una versión superior..., bueno, bueno. Y que para Amiga se necesita un procesador 68020 o mayor, más un coprocesador matemático y 5 megas de memoria, pues más bueno aún, o más difícil, según se mire.

Por otro lado, U.S. Gold, aumentará su lista de juegos y programas. Esto será posible gracias a los acuerdos logrados entre compañías como Attic, de la que distribuirá una serie de JDR de la saga «Realms of Arkania», con SSI, una casa especializada en simulaciones y juegos de rol, de los que muy pronto tendremos noticias con JDR, como «Dark Sun. Shattered Lands», «Prophecy of the Shadow» o «Spelljammer: «Pirates of Realmspace», un juego que se sitúa en el espacio. Juegos, todos ellos, realmente magníficos. «Great Naval Battles» es un estupendo simulador que nos invita a vivir, en todo su esplendor, las más peligrosas batallas navales de la Segunda Guerra Mundial en el Atlántico Norte. Posee unos gráficos de excepción. También SSI nos tiene preparados un buen montón de Wargames, una clase de juegos que últimamente no se prodigaban mucho y de los que, a buen seguro, existe una multitud de fans. Algunos de estos juegos son, «Conflict: Korea», «Carrier Strike» y «A line in the Sand».

Pero aquí no acaba todo. Falta algo que, seguramente, alguno de vosotros habrá echado de menos; las consolas. U.S. Gold no quiere dejar a nadie de lado, así que lanzará en breve para la Game Gear, dos espectaculares cartuchos que colmarán todas las aspiraciones de aquellos usuarios de la pequeña de Sega. «Out Run Europa» e «Indiana Jones and the Last Crusade» estarán, probablemente, a finales de año, funcionando en las pequeñas pantallas de vuestras portátiles.

VIRGIN

DE TODO, PARA TODOS

En plan arrasador se presentaron los chicos de Virgin en la feria, dispuestos a no perder comba en el mundillo del videojuego. Poco a poco, esta compañía ha ido consolidándose en el mercado, gracias a su excelente calidad y títulos tan estupendos como «Dune» o «Rolling Ronny», por citar algunos nombres.

Pero vamos a lo que vamos, y no nos despistemos, esto es, todas las novedades que presentaron en la feria. Todos los amantes del billar en sus distintas modalidades, tendrán la oportunidad de disfrutar de dos estupendos programas dedicados a este apasionante juego. «Archer Maclean's Pool», que estará disponible a partir de octubre para Amiga y ST y más adelante para PC, nos permitirá enfrentarnos hasta con veinte rivales distintos controlados por el ordenador; o jugar torneos en los que intervienen un máximo de ocho jugadores, siendo, por supuesto, cualquiera de vosotros uno de ellos.


MASTER SYSTEM «SPEEDBALL II»


MASTER SYSTEM «SUPERMAN»


«DUNE II» PC

«Jimmy White's Whirlwind Snooker» se inclina por una modalidad distinta de billar (el snooker, claro) y es un programa sobre el que el propio campeón ha dicho, más o menos, "es como si me viera a mí mismo jugando en la televisión". Lo que nos puede dar una idea de lo real que parece ser. Al contrario que el anterior juego, estará disponible primero en versión PC y, más tarde, en formato Amiga y Atari. Y quizá (¿sólo quizá?) en Mega Drive.

Uno de los lanzamientos más potentes que nos tienen preparados es «Fables and Fiends: The Legend of Kyrandia». La primera aventura de una nueva serie de juegos de rol realizados por Westwood, detrás de la que se esconde el equipo responsable de los afamados «Eye of The Beholder» I y II. Un juego excelentemente ambientado, y plagado de demonios, hechiceros, magia y misterio, en el que tendremos que restaurar la paz en el reino de Kyrandia, librándolo del terrible maleficio del que ha sido presa. Un juego que ya está practicamente aquí, para los Amigas y para los PCs.


«THE 7 GUEST» PC

Otras novedades disponibles desde octubre son: «Rookies», un programa para Atari y Amiga, en el que controlaremos a una pandilla de "Rambos" cuyo trabajo va desde tomar al asalto posiciones enemigas, hasta bombardear todo tipo de objetivos militares con las armas más destructivas que os podáis imaginar, todo ello sazonado con buenas dosis de estrategia y alguna nota de humor. «Reach for the Skies» es un completo simulador ambientado en la Segunda Guerra Mundial y, más concretamente, en la Batalla de Inglaterra, en el que, como nota original, tendremos la posibilidad de elegir el bando en el que luchar, bien con los británicos, bien con los alemanes. Un juego de "altura" para Amiga, Atari y PC.


«MC KIDS» PC

«K.G.B.» nos introduce de lleno en el apasionante mundo de los espías o, para ser más exactos, en el corazón mismo de los servicios secretos soviéticos, la inexpugnable K.G.B., con la ayuda de nuestros PCs y Amigas. Descubrir posibles casos de corrupción, en el interior de dicho cuerpo, no será tarea fácil aunque, precisamente eso, es lo más entretenido, ¿no? Y apartándonos un poco de tanta parafernalia militar, nos llega «MC Kids», donde deberemos ayudar a nuestro amigo Ronald McDonald a recuperar la bolsa mágica que le ha robado el malvado "burguercaco" y sin la que se siente como un Big Mac sin tomate, cebolla, lechuga, ketchup, carne y pan. O sea, hecho polvo. Para Amiga y Atari.

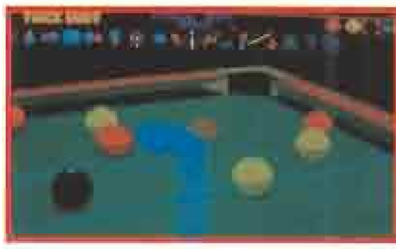
En plenas navidades, la cosa se pondrá aún más caliente con lanzamientos como «Motorhead» para Amiga y Atari. Un juego que toma el nombre del famoso grupo heavy y que promete, ante todo, originalidad a tope. ¿Cómo será? Sólo sabemos que dicen que lo mejor del programa es la cerveza y las groupies. Y la música muy fuerte, por supuesto.

Algo que alegrará a todos los usuarios de Windows 3.0, o versiones superiores, será «Caesar's Palace», con el que casi, casi, creeremos estar en la ciudad americana reina de las apuestas, Las Vegas. Pero, mucho cuidado, no vayáis a arruinaos demasiado pronto...

Aunque, indudablemente, el programa que hará que os pongáis las pilas a partir de este mes es «Dune II: The Battle for Arrakis», estrategia para dar y tomar en Amiga y PC. Un juego tras el que está, como en «Kyrandia», el equipo de los dos «Eye of the Beholder».


«KYRANDIA» PC

Y ya para el año que viene, que está a la vuelta de la esquina, como quien dice, «Apocalypse», un juego para Atari y Amiga que quiere rendir homenaje a programas como el «Choplifter», el «Fort Apocalypse» y otros de esta índole. Multitud de sprites, planos de scroll y una acción sin límites es lo que nos espera en «Apocalypse».


«SNOOKER» PC

Pero aquí no se acaba la cosa, no. «Pool», «Reach for the Skies», «K.G.B.» y «The Legend of Kyrandia» también han sido realizados en formato CD-ROM.

Asimismo, se ha desarrollado para CDTV, «Musicolor». Un programa, que no un juego, para todas las edades, con el que aprender música de un modo fácil y divertido, llegando hasta un nivel que nos permita componer nuestras propias melodías. Una interesante iniciativa que contribuirá a una mayor difusión de la máquina de Commodore.

Todos estos títulos, en disco compacto, están capitaneados por una auténtica maravilla de la programación que saldrá, si no hay ningún problema, en diciembre, poco más o menos. Que se preparen todos los poseedores de un PC con unidad de CD-ROM, para disfrutar del alucinante «The 7th Guest»: dos CD, un Gigabyte de datos, diálogos y acción grabados con actores profesionales...,¿se más puede pedir?

Y para que no se quede nadie sin su ración de Virgin, los amantes de las consolas podrán disfrutar de un montón de buenos juegos en toda la familia de Sega: «Chuck Rock», «Terminator», «Marble Madness», «Xenon II», «Speedball», «Speedball II» y «Robin Hood» para Master System; «European Club Soccer», «Terminator», «Chuck Rock», «Corporation», «Xenon II», «Speedball II» y «Mega-lo-Mania» para Mega Drive; y «Terminator» y «Super Off Road» para Game Gear.

Ya en 1993, tendremos a nuestra disposición, «Another World» para Mega Drive y, «Mick and Mack: Global Gladiators» y «Superman» para Mega Drive, Master System y Game Gear. Creemos que, con todo esto, queda bastante claro que, en Virgin, no han estado precisamente inactivos en los últimos tiempos.

Y esto es cuanto ha dado de sí el E.C.T.S. de Londres, la feria más importante de cuantas se celebran sobre el mundo del soft de entretenimiento. Ya os lo decíamos en la entrada de este amplio reportaje; el tiempo y el espacio nos han impedido contarlo absolutamente todo. Pero creemos que con lo escrito en estas trece páginas de Micromanía, tendréis de sobra para estar al día en los juegos que más os interesan. En los juegos y en las compañías, que, al fin y al cabo, también son las reinas de la feria. Esperamos que muy pronto podamos "destriparos" todos los programas que os acabamos de comentar, por todos ellos merecen mucho la pena. Y si no, preguntárselo a nuestros enviados especiales a la feria... ■

LES HEMOS REGALADO MIL



ALAVA
GAZAPO RAMAS RAUL
IÑIGO GALERA CARLOS
PUENTE GONZALEZ HECTOR
RODRIGUEZ ROSCO NURIA
SANCHEZ URIBARRI FCO. JAVIER

ALBACETE
CARRION NAVALON MIGUEL ANGEL
GALLEGO HARO MARI CARMEN
MARTINEZ MUÑEZ FRANCISCA
MORENO SEVILLA NOELIA
PERCERO PICAZO ANTONIO
ROMERO GARCIA MIGUEL ANGEL
SANCHEZ MEDINA JUAN MIGUEL

ALICANTE
AGULLO SERRANO RAMON
ALAVES ESPUCH SAMUEL
BELTRAN DURAN MANUEL
CANALES SEMPERE RAFAEL
CARO LENDINEZ RUBEN
CONDE CALERO PABLO
COPETE LOZANO FRANCISCA
COVES ORTS ANA
CREMADES ROCAMORA ALEX
DE GROOT FERRANDO JORDI
ESPUCH SABATER JOSE JAVIER
FERNANDEZ GARCIA ALFONSO
FERNANDEZ SALES VALENTINA
FRANQUEZA SERVER FERNANDO
GARCIA GARCIA ISI
GARCIA ZEYN WILLY
GIL GONZALEZ JOSE MANUEL
GISBERT JOHNSON CARLOS
GOMEZ GALLARDO SERGIO
GONZALEZ RIOS JONATHAN
GUTIERREZ DE LA HIDALGA ELENA
HAMMANN YELO CARLOS
HERNANDEZ LINARES MARIA
LARA OCA ADRIAN
LOPEZ AVELLANEDA JAVIER
LOZAR ZABALETA CARLOS
MARTINEZ PAÑOS MIGUEL ANGEL
MIGUEL MOYA FCO. JAVIER
MIRALLES MARTINEZ MANUEL LUIS
MORELL IGUAL ANTONIO
MORENO ALFARO ISMAEL
PEDRAZA CORDOBA RUBEN
PEREZ NICOLAU MARI CARMEN
PEREZ TUDELA VANESSA
PERULERO LOZANO TOMAS
PIÑERO MARTINEZ MARTIN
PRIETO CUBERO ALBERTO
RAMIREZ MARTINEZ JOSE
RODRIGUEZ SANCHEZ PATRICIA
RUIZ IBAÑEZ GUILLERMO
RUIZ SOLER SERGIO
SANTISTEBAN MUÑOZ EMILIANO J.
SOLER GONZALBES ALEX
TORREGROSA CECILIA ISAAC
VEROU AYESHA
VICENTE MARCHANT JOSE VICENTE
VIDAL BERNABEU JOSE ANTONIO

ALMERIA
CARMONA GALLARDO DANIEL
TOLEDANO BARRERA JOSE MARIA

BADAJOZ
ALVAREZ GARCIA MARIA TERESA
DIAZ CALDERON JULIO
GALLEGO SEPULVEDA PEDRO P.
GONZALEZ CUERVO ELENA MARIA
GONZALEZ SERGIO
HERNANDEZ SALGUERO FERNANDO
JECEGUI CRISTINA
OTERO MATEO NOE
PRIETO LUIS JAVIER
RODRIGUEZ TORRES JAVIER
TORRAS FERNANDEZ OSCAR M.
VERDEJO QUESADA FCO. JAVIER

ASTURIAS
AGUDO MORENO JUAN MANUEL
ALBA SANCHEZ SERGIO
ARRANZ COQUE JAIME
BOLSA CAMBLAR JOSE ABRAHAM
CASTAÑON PESQUERA DAVID
CEREDAL GONZALEZ SALOME
COBOS LLANERO NURIA
COUSILLAS GUTIERREZ MIGUEL A.
DE VEGA LOPEZ SUSANA
DIEZ SUAREZ LILIANA
ESPINA SOTO JESUS
FAYA OVIEDO MARIA JOSE
FERNANDEZ BANGO PABLO
FERNANDEZ DE LA CERA ANA BELEN
FERNANDEZ DIAL M. MERCEDES
FERNANDEZ RICO VICTOR
FUXET AGUILAR INES
GARCIA LOPEZ SILVIA
GONZALEZ GARCIA DANIEL
GONZALEZ JAÑEZ CRISTINA
GONZALEZ MARTINEZ ALEJANDRO
GONZALEZ SUAREZ JUAN CARLOS
GUILLEN LLANEZA DIEGO
LAS DELICIAS CAFETERIA
LLERA MANSO ANA BELEN
LOPEZ DE LEON VICTOR
LOPEZ GONZALEZ TATIANA
MARTINEZ DIAZ COVADONGA
MARTINEZ GARCIA JORGE
MENDEZ ARIAS PABLO
MON RON MIGUEL
MONTES COVIAN ALBERTO
NAVA GARCIA FELIX
ONIS ROMERO JUAN PABLO
PALOMARES LLANO BEATRIZ
PEDRAZA OTERO TAMARA
RODRIGUEZ CUERVO REBECA
RODRIGUEZ DIEZ JOSE PEDRO
RODRIGUEZ HERRERO PEDRO
RODRIGUEZ VALLES CRISTINA
RUBEN SUAREZ AMADO CESAR
SANCHEZ BANGO RUBEN
SUAREZ MARTINEZ ISABEL
TUERO ARIAS VANESSA
VALIENTE JOSE MANUEL
VILLANUEVA GONZALEZ CHRISTIAN

BALEARES
ARDINAS PERPIÑA TONI MARC
ARROYO PORTALES ALBERTO
ARTIGUES TORRES SILVIA
BELOROLO MARIBEL
CABRERA NAVARRO MANUEL
CASTREJON ESPINAR JUAN F.
CERRATO MARTINEZ EUGENIO
COMINO PORRAS ALFONSO
COMPANY MONGANO GERMAN
CRESPI SASTRE ANTONI
FEBRER TORRES MARI ANGELES
FERNANDEZ GOMEZ GABRIEL
GARCIA JOSE MIGUEL
GOMEZ RAMOS JOSE ANTONIO
GUIJARRO BARRIOS CRISTINA
LEAL MEDINA BEATRIZ
LINARES SANZ DAVID
LLULL SUREDA TONI
LUZON ARBOL RAUL
MARTINEZ ALCALA JAVIER
MARTINEZ BONNIN MARIA
MIRO BAURA JUAN JOSE
OSTOS CASTILLO ANTONIO
PIÑOL GONZALEZ SERGIO
PUJOL DEL CASTILLO ANDRES
QUINTERO GALLARDO CARMEN
REAL VICENS GASPAR
REGUERA SIERVA DANIEL
TROYANO SANCHEZ ROSA
XAMENA NATI

BARCELONA
AGUILA BOIX JORDI
AGUILERA SAEZ MARCOS
ALEMAN MEDINA JOSE MARIA
ALIART FERNANDEZ HECTOR
ALONSO MARCOS FELIPE
ALPUENTE DOMINGUEZ ANTONIO JAVIER
ANDRES PORTI JORDI
ARNAL PORRES MARIA DEL MAR
ARNAU NOGUERAS ALEX
ARTUÑEDO ZAMORANO SALVADOR
BAREA CARRILLO MOISES
BARRERO CAMPOS JUAN PEDRO
BASSA PRAT MARC
BELLA VIVANCOS VICTOR
BERTRAN LUQUE IRIS
BISBAL MORALES JOSEP
BOLOS PASTOR MARIA
BRAVO SERRANO ALEX
BUIL GUIRADO CARLOS
BUSCALLA GROLES GEORGINA
CAIMEL PUJOL IVAN
CALLEJA TRINIDAD NATALIA
CAMI MOMPEAN FEDERICO
CAMPOS MARTINEZ NEUS
CAMPS ROURO JORDI
CANTON BOLAÑOS DANIEL
CARBALLO GARCIA RAUL
CARRASCO ROMAN RAUL
CARRILERO CAMPS MARIBEL
CASANOVAS BOLDU GERARD
CASTELLANO PUENTE ANTONIO
CASTIÑEIRA PICADO GUSTAVO
CASTRO SALVADOR DAVID
CENTELLAS VALENCIA JORDI
CHACON DEL VALLE RAUL
CLARAMUNT GUIO SERGI
COMPANY COSIALLS ELISENDA
CONTRERAS GUERRERO GABRIEL
CUELLO HERNANDEZ MARIA JESUS
DAVI SERRA FRANCESC
DE PECHO BENITA
DELGADO SANZ JOSE MIGUEL
DIAZ LOPEZ JAUME
DIZ LOPEZ LUISA
DOMINGO SANCHEZ ISABEL
DOMINGUEZ ARRIBAS RICARDO
DOMINGUEZ TORDABLE LUIS M.
DURA BARRERA JUAN ANTONIO
DURAN GARZON EDUARDO JOSE
ELORZA YLLESCAS DAVID
ENRIQUEZ MONTES ALBERTO
ESCALONA GREGORI
ESCRIBANO JIMENEZ ALBERTO
ESPEJO LOPEZ DAVID
ESTEVES GARCIA PASTOR RICARDO
FARRE LLORT ANTONI
FERNANDEZ CARDONA RAQUEL
FERREIRA NAVARRO ABEL
FIGUEROA MONTEAGUDO MARIA S.
FLORIDO GANDULLO MARIA D.
FOLGAR BLANCO IVAN
FONTANEDA ANGEL
GAÑAS GARCIA JUAN ANTONIO
GALLARDO VIZCAINO FCO MANUEL
GAMERO GONZALEZ FERNANDO
GARCIA CARMONA JERONIMO
GARCIA CARRERO DAVID
GARCIA SANCHEZ SERGIO
GARCIA VIDAL SIGERIDO
GARRETA VISA CRISTINA
GARRIDO FERNANDEZ ERIC
GARRIDO RAMIREZ JUAN
GIL CALIN FERRAN
GIL JORDANO JOSE
GIL PARADA FELIX
GIMENEZ APARICIO DAVID
GOMEZ GARCIA DAVID
GOMEZ HERNANDEZ MARIA JOSE
GOMEZ PADIAL VANESSA
GOMEZ REYES FERNANDO
GONZALEZ AGULLO DANIEL
GONZALEZ LOPEZ ANGEL
GONZALEZ MARTINEZ JOSE LUIS
GONZALEZ SEGUI LUIS
GRANERO CONTES MARIA JOSE
GRAU FUSTER MARIA CARMEN
GUEMEZ MARTINEZ PABLO
GUIL MARTIN MONICA
GUITART JOAN
GUTIERREZ JANES NIL
HERNANDEZ ALEJANDRO
HERNANDEZ CORTES MIGUEL ANGEL
HERNANDEZ SANCHEZ IVAN
HERRERA GARCIA ISABEL
HERRERO BONILLA ANNA
HIDALGO MUÑOZ DAVID
HOMAR COLOM GEMMA
IGLESIAS DELGADO MARIA ANGEL
IGLESIAS PEREZ JOSE MANUEL
JIMENEZ MARIA LUZ
JIMENEZ VILLARROYA ELIAS
JOVER ARENAS ALBERTO
KASSAR MARTINEZ SAMIR
LABARTA MARSAL MARTA
LAZARO PERESA MAGDALENA
LINARES CAYERO OSCAR
LIZANDRA VILLUENDAS CARLOS A.
LLOSES MUNIENTES ISAAC
LOPEZ LAGUNAS XAVI
LOPEZ PABLO DAVID
LOPEZ RODRIGUEZ ROBERTO
LOPEZ ROMEU JORGE
LORCA LOMBANA MARC
LORENZO LABORDA ALEJANDRO
LOSADA BENAVIDES JOSE
LUCAS SERRA SANTI
MACAPINLAC SIBBLES DANIELA
MACULET VILLENA ELENA
MARISCAL SOLIS SERGIO
MARQUEZ JIMENEZ JOSE LUIS
MARTI BERLANGA NURIA
MARTIN ESCOBAR JOAN
MARTIN VILCHEZ INES
MARTINEZ DOMINGO RAUL
MARTINEZ FERNANDEZ DANIEL
MARTINEZ GUTIERREZ ANDRES
MARTINEZ MARTINEZ CRISTINA
MASSANES BORROS XAVIER
MINGUEZA VILANOVA SERGIO
MIRALLES MUÑOZ SERGIO
MIRALPEIX JOSE
MOHINO ORTIZ DANIEL
MORANCHO RETANA ANNA
MORENO JIMENEZ SILVIA
MORENO LEON JUAN JOSE
MUÑOZ JIMENEZ JOSE
OLEA PINEDA JORDI
OROZCO SANTAMARIA FRANCISCO
ORTIZ FREIXA FRANCESC
ORTIZ LOPEZ JOSE MANUEL
PALOMINO LUIS MIGUEL ANGEL
PANIELLO RODRIGUEZ PILAR
PASTOR LAZO JOAQUIN
PENAS PONDILIPPI MARIA TERESA
PERAL ALVAREZ ISMAEL
PEREZ IBAÑEZ MARI CARMEN
PINA FERRER ALEU
PINTO RODRIGUEZ JOSE
PLAZA MURILLA JOSE LUIS
POMA RODRIGUEZ JAVI
POZO ALPUENTE MONICA
PRADOS MARTIN ROBERTO
PUJOL BORRAS DAMIA
PUNTI PONCE ALEX
RAMIRO GIBERT JOSEP
RECOBER ARJONA VARTOLOME
RIBA SANMARTI GENIS
ROANA CAMPOS JOSE MANUEL
RODRIGUEZ ANDRES ALBERT
RODRIGUEZ ORTEGA DOMINGO J.
RODRIGUEZ RODRIGUEZ JOSE LUIS
RODRIGUEZ TORRECILLAS IVAN
RODRIGUEZ VAZQUEZ DAVID
ROJAS SANCHEZ IVAN
ROMAN PEREZ CRISTOBAL
ROMERA REYES SARA
ROMERO ROS ANA
RUBIA COLORADO MANUEL
RUE JUDIT
RUIZ MARTINEZ MANOLO
RUIZ MORENTE MONTSE
SABATE DE VAL ROGER
SABATE TORRENTS JORDI
SABATES LOPEZ PEDRO
SADA REMISA VICTOR
SALA COSP JORDI
SALOMON DANIEL
SANCHEZ EXPOSITO JAVIER
SANCHEZ FERRERO AITOR
SEGANO PINEDA JOSEP MARIA
SERRA MARTINEZ RAMON
SERRANO FERNANDEZ JORDI
SERRANO MANZANO FRANCISCO
SILVA TOBELLA JOSE LUIS
SORIANO MANUEL
TAPIAS RODRIGUEZ FCO JAVIER
TERMES CASANOVAS MARTA
TOLEDO GONZALEZ JORDI
TORTOSA VEGA AURORA
TUBENI PICAS ALFONSO
VALENTIN FERNANDEZ JORDI
VALERO MARIN CARLOS
VALIÑO NIETO TOMAS
VELASCO FERNANDEZ RAUL
VERA MARC
VILA CLIMENT
VILANOVA GUITART DAVID
VILLANUEVA JIMENEZ JORDI
ZAFRA SANCHEZ RAUL
ZAMBRANO FRANCOS FERNANDO
ZAMORA BANILLA IRENE
ZHOU JIE

BURGOS
ALONSO IGNACIO
AYUSO MARTIN IVAN
BORJA MATA JOSE CARLOS
COLINA FERNANDEZ MARIO HUGO
GARCIA ALVAREZ DAVID
GONZALEZ ALONSO LORENA
GONZALEZ FERNANDEZ MANUEL
GONZALEZ RUBIO DAVID
LORENZO VILLAMUDRIA ANA I.
MAYORAL DE QUEVEDO RAQUEL
PASCUAL DEL OLMO RICARDO
ROJO DELGADO ALEXANDER
RUIZ ALONSO VICTOR

CACERES
APARICIO CABEZA ELVIRA
BERMEJO MANJON MIGUEL
CAMPOS CENDAL ALVARO
CASTAÑO CARPINTERO JUAN CARLOS
FERNANDEZ SANGUINO JESUS
GOMEZ SANCHEZ OSCAR
GONZALEZ SANCHEZ CHARO
HERNANDEZ GOMEZ PEDRO ISRAEL
LOPEZ LOPEZ DIMAS
MARTIN BERMEJO DAVID
MARTIN LOPEZ SILVIA
MARTIN MONTERO ESTHER
OLLERO MOLANO CECILIA
PRIETO CANO MARIA
OLIARES FERNANDEZ MARIA
ROLLAN IBAÑEZ SUSANA
ROMERO BLANCO ALVARO
VELAO RODRIGUEZ MANUEL
VIVAS ARCEREDILLO ISABEL PILAR

CADIZ
AGUILAR GOMEZ DAVID
ARDILA SALTARES DAVID
ATIENZA RODRIGUEZ MARIA JOSE
BOZA MARTINEZ ABEL
DE LA ROSA ROMERO JESUS
DURAN ROJAS INMACULADA
FERNANDEZ MANGA RAMON
GOMEZ COLLADO DAVID
GOMEZ MARTINEZ FRANCISCO
GONZALEZ DURAN PALOMA
JIMENEZ FERNANDEZ DAVID
LOPEZ BECERRA GERMAN
MARTINEZ CASTRO FCO JOSE
MONCAYO LARA DIEGO
MORALES CANTERO ANGEL
MUÑOZ REYES MIGUEL ANGEL
MULERO PALENZUELA FCO JAVIER
PARRADO GUERRERO JUAN A.
REDON BASALLOTE JUAN A.
RIVERO LARA JAIME
RODRIGUEZ ANAYA CRISTIAN
RODRIGUEZ BARRIOS MANUEL
RUIZ MONCILLA SERGIO DANIEL
VAZQUEZ FERNANDEZ LIBERTAD
VELAZQUEZ VEGA FERNANDO

CASTELLON
AGUILELLA MONTAÑES JOSE
ARGENTE PARDO FRANCISCO
ENDRINO RIOS JAVIER
ESCAMILLA GOMEZ DOMINGO
GOMEZ DE LA PEÑA ESTIBALIZ
GONZALEZ GIL PABLO
JUAN JUAN TANIA
MONSERRAT LOPEZ ANDREA
OLARIA VIVES MARIA MERCEDES
PALMERO GOMEZ HECTOR
ROMERO OLLER SERGIO
TALAVERA GOMEZ MARIA DEL MAR

CIUDAD REAL
ALVARO LEON JUAN RAMON
BRAVO MANCEBO BEATRIZ
CAMACHO MENCHERO LAURA
CARRAMOLINO SANTOS TERESA
CASERO ORTIZ JESUS IGNACIO
CASTELLANOS CARRIO CARLOS
CASTELLANOS SIMON LUIS
CRUZ GONZALEZ RAFAEL
GALLEGO CRISROBAL DIEGO
GALLEGO GARCIA SANTOS
GARCIA URTIAGA FCO JAVIER
GOMEZ ALBENOJAR MARIA CARMEN
GONZALEZ Y DE CASTRO JORGE
LAGUNA DEL HIERRO EDUARDO
LOPEZ DE LA OLIVA SERRANO Mª
MARO GARCIA ANTONIO
MOGOLLON CASTILLO DIEGO
MOYA RUIZ MANUEL
MUÑOZ ESCRIBANO RAUL
ORTIZ GARCIA ROBERTO
PERALTA PARDO ANTONIO
PEREA TORIJAS LUIS ALBERTO
RUIZ BERMEJO ANTONIO
RUIZ JIMENEZ DANIEL
RUIZ LOPEZ DE LA OLIVA PEDRO
SANCHEZ GOMEZ MARIA PILAR
SOBRINO CHANDA MARIA GEMA

CORDOBA
AGUILAR RUIZ ELENA
ALFEREZ REFISO JUAN MANUEL
ARANDA SERRALBO JAIME
CABALLERO CABALLERO DAVID
CORDOVA MASOT JESUS
CRUZ MARTIN JOSE
CUBERO LOPEZ JAVIER
DE LA RUBIA CORONADO JOSE A.
FUENTES GONZALEZ RAFAEL
GARCIA NOGUERAL ALFONSO
GARCIA PRIETO RUBEN
MOHEDANO GARCIA JOSE JAVIER
MORENO GARCIA MANUEL MIGUEL
MOYANO RUIZ SALVADOR
PADILLO MAQUEDA FRANCISCO
PEREA GARCIA MANUEL
RAIGON CARMONA MIGUEL ANGEL
RODRIGO DURAN FCO. JAVIER
RODRIGUEZ ZAFRA JESUS
ROJAS PANADERO ALEJANDRO
RUIZ OROZCO IRENE
VALVERDE SEGURA SHEILA

LA CORUÑA
ALVAREZ GONZALO JAVIER
ANTIA PARADA-MERA SABELA
BONZA CAL JUAN PABLO
BUENO FRIAS CESAR
COBELO LOPEZ ANA BELEN
FRANCO DOVAL MARCOS
GONZALEZ PORTA JORGE
LOPEZ CARNOTA MARCOS JOSE
LOPEZ GONZALEZ PABLO
MARTINEZ INSUA GUADALUPE
MARTINEZ VAZQUEZ ANA MARIA
MEIZOSO MEIZOSO LAURA

GIRONA
ALVAREZ SANCHEZ VICENS
AVELLANA SONIA
CLARA PADILLA JOAN
DIAZ GUTIERREZ ESTHER
ESTAÑOL PIBERNAT FRANCISCO
FERNANDEZ GARCIA-NUÑEZ DAVID
FERNANDEZ PALOMINO JORDI
GAMEZ LOPEZ JOSE ANTONIO
GARRIDO CARBONELL DAVID
HINOJOSA CARLOS
LAVADO DIAZ VICEN
MARTINEZ SOUTO JULIAN CARLOS
MATI LACUESTA FERNANDO
MONTES NADAL MIGUEL
PRAT ENCINAS XAVIER
QUERA SANS PERE
RIGOLA TUSET XAVIER
RIVAS DOMINGUEZ MAITE
SEGURA DOMINGUEZ JORDI

GRANADA
ALCALA GUZMAN EZEQUIEL
ARENAS ROPERO ISIDORO
AVILA LOPEZ MARIA JOSE
CORRAL HERMOSO JOSE ANTONIO
JIMENEZ MALDONADO FRANCISCO J.
JOYA COLLADO LIDIA
MOLINA PUENTE JOSE MANUEL
PERANDRES VAZQUEZ ANTONIO
RODRIGUEZ FERNANDO
RODRIGUEZ MOLINA LUIS F.
RUIZ DURON JOSE
RUIZ JIMENEZ ANGELES
VAQUERO JUAN FRANCISCO
VILCHEZ RODRIGUEZ INMA
ESTEBAN MAINEZ ENRIQUE

GUIPUZCOA
ABAD MENDEZ MIKEL
AGUDO ALVARO BEGOÑA
ALMANDOZ LAGUARDIA ASIER
ANSOLA MURELAGA ARKAITZ
ARAMENDI IMANOL
BASTERRA IKER
BERMUDEZ RUIZ MARTXEL
CARO MAILLO AITOR
CORTHAY MARTINEZ VALVANERA
CRESPO PEDRO PABLO
CUNA ROTAETXE JOSU
DOMINGUEZ MARTINEZ VICKY
DOS SANTOS OSCAR
ECHARTE GARMENDIA MARKEL
GARATE LARRANAGA JON
GASTESI ELDUAYEN AMAIA
GOMEZ LORENZO DAVID
GONZALEZ DAVID
GTAETI BENFOETXEA GORKA
GUEMBE ANDUEZA TOMAS
IBAÑEZ GONZALEZ JESUS
IBAÑEZ NUÑEZ ASIER
JIMENEZ GARCIA SOLE
LABAKA LIZARAZU ANDONI
LEKUONA IRIGOYEN NEREA
LIZARDI FERNANDEZ GORKA
MAIORA UNZUETA ANDER
MARTIN IGNACIO
MARTIN LEIBA Mª JOSE
MARTINEZ DIEZ JUAN ANTONIO
MARTINEZ HERNANDEZ IKER
MAYOR BLANCO PEDRO
MOLINERO NEGUERUELA INHAR
MORO TABERNERO DAMIAN
NOVOA HERVE
PACHECO ROMERO DEMETRIO
SANCHEZ SAN MARTIN URKO
SANTOS ALONSO BORJA
SASTRE HERNANDEZ MIKEL
TENA GONZALEZ MARIA DOLORES
URDAMPILLETA ALDAMA IGONE
VALLEJO PASCUAL ASIER
VAZQUEZ VIGUERA PEIO

HUELVA
CARDENO VARGAS PAULA
CERREJON PEREZ RUBEN
CORTES ORTA SERGIO
DELGADO DIAZ ALEJANDRO
DIAZ BEJARANO MARIO
FLORIDO DOMINGUEZ ADAN
GONZALEZ MORENO MIRIAM
HERNANDEZ SANCHEZ ANTONIO J.
INFANTE RICHARDO JOSE GREGORIO
LOPEZ PASCUAL MARTA
MACIAS GUERRERO SALVADOR
PAISEO LOPEZ MARIA ESTHER
PASCUAL RIVAS ISABEL
PERDIGONES CORONEL FCO. LUIS
RODRIGUEZ JIMENEZ JOAQUINA
ROMERO PEREZ MIRIAN
SANTOS CASTILLA EMILIO

HUESCA
ESCAR CORREAS SAMUEL
VICIEN CRISTINA

LEON
GARCIA RUBIO CESAR
GONZALEZ RICO MARIA JOSE
GONZALEZ RICO TAMARA
RODRIGUEZ RODRIGUEZ ANGELA
SANTOS PEREZ MARIA YOLANDA
SIERRA ROBLES LUIS ALFONSO

LLEIDA
CABA I MUNTADA SEBASTIA
CAMBES CUBERO ANTONIO
FELIP BOLDU ALBERT
FERRER CANALS ISABEL
LOPEZ MORATO REME
MAYE FALCO MARIA ANGELS
NICOLAS GONZALEZ MANOLO
PLANELLA BORONAT LLOREN
RATES SALVIA UBALD
RIBALAIGA ORRIOLS ROSER
SANS GINE ESTHER

MADRID
AJENJO VILA SONIA
ALBARES GUTIERREZ SANDRA
ALCANTARILLA BARBERO INES
ALCON EGIDO DAVID
ALVAREZ DURAN JAVIER
ANTIGUEDAD GARCIA BORJA
ASENJO QUINTEIRO JAVIER
BABIANO NIETO IVAN

«Y SEGUIMOS SORTEANDO 100 GAMEBOY CA

Esta promoción caduca el 10 de febrero de 1993. Bases depositadas ante el ilustre Notario del Colegio de Barcelona

CONSOLAS GAMEBOY Matutano®

BARRANCO MOLINERO ANTONIO
BENITO LIÑARES OSCAR
BURGOS GOIZUETA FCO JAVIER
BURGUILLO HERRADAS LUCIA
CALERO ROSARIO
CAMPOS VALERA FCO. JAVIER
CANAL RODRIGO SERGIO
CARDONA BARROSO SERGIO
CARRASCO ZUBIO RUBEN
COLLADO LLARENA IRENE
CORREA RODRIGUEZ CARIDAD
CRESPO VAZQUEZ NURIA
CURIEL ALBA DAVID
DE JUANAS VERONICA
DE LA IGLESIA BAUTISTA JOSE L
DIAZ CENTENERA JOSE LUIS
DIAZ GONZALEZ VICENTA
DIAZ MORENO MARIA CARMEN
ESTEBAN POLO SONIA
FERNANDEZ CONTRERAS ANA
FERNANDEZ LOZANO JOSE ANGEL
FERNANDEZ ROMERO RUBEN
FOGUER ALVAREZ ANA
FRANCO GONZALEZ CARLOS
GALLEGO BALLESTERO CHRISTIAN
GARCIA DE CASO ENCARNACION
GARCIA ESTEBAN ANA MARIA
GARCIA MOCHALES CARRAVERO J
GONZALEZ GARCIA SANDRA
GONZALEZ MARTINEZ LLANOS
GRANDE YUSTA ENCARNACION
HERRERO GONZALEZ FCO JAVIER
JIMENEZ JIMENEZ CARLOS
LENDINEZ CHIRVECHES SARA
LOPEZ ARCERECILLO JAVIER
MALMIERCA HORCADA JOSE RAMON
MANZANO ORTIZ VICENTE
MARCELINO JOAO
MAROTO CANALES CARMEN
MARTIN CADENAS IGNACIO
MARTIN PAGE DAVID
MARTINEZ DIAZ GERARDO
MARTINEZ PIÑEIRO LAURA
MENDEZ SANTOS JOSE DAVID
MILLAN SANZ JAVIER
MUÑOZ AMARO ANTONIO
MUÑOZ GONZALEZ PALOMA
MUÑOZ VELAZQUEZ MIGUEL
OLID PEREZ VICTOR
OTERO LOSADA MARIA TERESA
PALACIOS PEDRAZA ALEJANDRO
PARAISO COCA LETICIA
PARRA ESCUBAS DAVID
PEÑA DEL MORAL PABLO
PEREZ MEDINA JAVIER
PERNICAS HERNANDO PEDRO
PIEDRA ADARVES MARIA JOSE
PIZARROSO HERIAS DIANA
PONCE BASILIA
RAMIREZ LAURA
RAYA QUESADA ANTONIO
REBOLLAR ALVAREZ DAVID
REDOMERO MARTINEZ JOSUS
RODRIGO FERNANDEZ ANTONIO
RODRIGUEZ ALONSO GUSTAVO
RODRIGUEZ GALLEGO SERGIO
RODRIGUEZ GARCIA JORGE
RODRIGUEZ GOMEZ MARCOS
RODRIGUEZ GONZALEZ HERRERO S
ROMAN MATEO ALEJANDRO
ROMERO AÑOVER JOSE A.
ROSINO CRESPILLO DANIEL
RUBIO LORA AARON
RUBIO PEREZ MONICA
RUGGIERI GRAZIANO MARTIN
RUIZ DIAZ ARMANDO
RUIZ OANES SILVIA
SAEZ CARBO Mª DEL PILAR
SALGADO URBANO LUIS LORENZO
SAN JUAN GIL VICTOR
SANCHEZ HERRAIZ BORJA
SANCHEZ MIRO MANUEL
SANZ DE PAZ IGNACIO
SANZ JORGE
TOLEDANO MUÑOZ ALVARO
VALLE ESTEBAN INMACULADA
VEGA FERNANDEZ PEDRO
VELASCO SACRISTAN ALBA
VIEDMA CALDERON CRISTINA
VILARIA FERNANDEZ AMAIA
VILLANUEVA ABAJO ANA BELEN
VILLORRALES PRADAS GUILLERMO
VIQUE VERDURA DAVID
VIVAS BALCONES DAVID
ZAMORANO VALTUEÑA INES
ZAZON PONCE ROSA

MALAGA

DE LA FUENTE CASTRO FCO JAVIER
DIAZ GUERRERO EMILIO JOSE
ESCALONA MARTIN ANA MARIA
GARCIA LAVADO JOSE ANDRES
LUQUE BENITEZ ANTONIA
MARTEL VILLALBA FRANCISCA
MARTIN COBOS FCO. JESUS
MARTOS GONZALEZ CARMEN DELIA
MELENDEZ CASTILLO DAVID
MUÑOZ BENITEZ MANOLI
PEREZ SOTO JUAN MANUEL
PEREZ SUAREZ JOSE RAMON
POZO GARCIA PEPI
RANEA GOMEZ REGINA
ROSA LEIVA Mª PILAR
RUIZ RODRIGUEZ FRANCISCA
SOTES CASTILLO MARIA
TORRES ROJAS ANTONIO
TORRUBIA PORRAS MIGUEL ANGEL
VACA GONZALEZ JUAN ANTONIO

MURCIA

BUENDIA PLAZA JUANA
CANO CORTES GUSTAVO
ESCOLAR MARTINEZ GONZALO
GARCIA NIETO CARAVACA G
GARCIA VIVO JERONIMO
GOMEZ MARQUEZ MARIA ISABEL
LOPEZ GARCIA JOSE
LORCA GALVEZ PEDRO ANTONIO
MARTINEZ MARTINEZ FINA
MORENO RABASCO MARI CRUZ
MURCIA PEREZ DAVID
NICOLAS LAX JOSE ANTONIO
RUBIO PEREZ ENCARNA
SANCHEZ SEGURA BARTOLOME

NAVARRA

GIL RAZQUIN MAITANE
GOMEZ BARRERO DAVID
JIMENEZ MARQUES ALEJANDRO
OLANGUA ALZUETA DAVID
SALVADOR OLARGUA LAURA

ORENSE

GONZALEZ HIDALGO FERNANDO
MARTINEZ LORENZO ALBERTO

PALENCIA

ABAD CARRASCAL NOELIA
GIL GARCIA ALVARO
PEREZ CORONA JESUS

LAS PALMAS

FALLON PEREZ ANGEL
GODAY SOSA ALEJANDRO
HIDALGO FERNANDEZ MARCIAL
MARICHOL GONZALEZ Mª DEL C
SEMIDON HERNANDEZ PERERA A

PONTEVEDRA

AIJA SANTIDRIAN RAFAEL
ALONSO GONZALEZ MARIA DOLORES
ALVAREZ PEREZ ANDRES
ARIJA GIL CONSUELO
BALTASAR GONZALEZ FCO. JAVIER
BASILIO PRADO CASANOVES JORGE
CHAVES DOCARMO BEATRIZ
COMESAÑA CAMPOS ALBERTO
ESTEVEZ FERREIRO DIEGO
FONTAO RODRIGUEZ JUAN ANDRES
GIL ESTEVEZ MARCIO
LAGO CALVAR GABRIEL
LOIS BARREIRO ERNESTO
NICOLAS TORRES RAUL
PATO PATO CARLOS AUGUSTO
PEREZ GIRALDEZ SUSANA
RAMALLO PIÑON OSCAR
RICO CANTILLO MARIA JOSE
RIOBO PEREIRA JONATHAN
RIVEIRO RODRIGUEZ EDUARDO
SIMON DAVILA DIEGO
VAZQUEZ MARTINEZ ESTEFANIA

SALAMANCA

DIEGO SANCHEZ PATRICIA
DOMINGUEZ BLAZQUEZ JAIME
GARCIA MATEOS AITOR
MONTERO SANCHEZ BEATRIZ
NAVARRO GARCIA RAFAEL
PABLOS CASTAÑEDA JESUS
PEREZ GONZALEZ MARCELINO
RUBIO LANCHAS MARIA TERESA
SANCHEZ PINTO IVAN

CANTABRIA

ARCONADA GARCIA JOSE MANUEL
CARRAL OBREGON LAURA

SEGOVIA

GONZALEZ VELASCO FCO. JAVIER
GOZALO MARTIN JORGE
SACRISTAN MARTIN NOELIA

SEVILLA

AGUILAR MATEO VIRGINIA
ALBEA FERNANDEZ ANTONIO
ALONSO PUERTO SAMUEL
ARCO CESPEDES LORENA
AUGUSTO ROCHA ANTONIA MARIA
AZOGUE ANDUJAR ANA BEL
BAENA ROLDAN JUAN JOSE
BARRENAS PADURA FERNANDO
BARROSO RACERO JUAN JOSE
BENITEZ FUENTES JOSE ANTONIO
BRENES GARCIA MERCEDES
CABELLO CODERQUE DAVID
CABRERA ZAMBRANO DAVID
CAMERO RODRIGUEZ ANTONIO
CARO RUEDA VANESSA MARIA
CARRANZA ZAMUDIO RUBEN
CASAS GARRIDO ALFREDO
COLORADO DOMINGUEZ MANUEL
DE LUIS OROZCO DANIEL
DIAZ GONZALEZ FRANCISCO
DIAZ LOPEZ JOSE CARLOS
DURAN ORTEGA DAVID
DURAN RUIZ ROCIO
ESPINOSA MARTINEZ JOSE ANTONIO
FERNANDEZ CASADO CARMEN
FERNANDEZ MARQUEZ DANIEL
FORNET REQUENA PEPA
GARCIA ALVAREZ DAVID JESUS
GARCIA CASAS PALAA
GARCIA FERNANDEZ ROSA MARIA
GARRERA GARCIA AGUSTIN
GARRIDO CABALLERO JOSE MANUEL
GAVIRA RUIZ LARUA
GOMEZ CALADO DAVID
GOMEZ DIAZ OSCAR
GOMEZ TEJERO M. AUXILIADORA
GONZALEZ CASTRO MIGUEL
GONZALEZ JESUS MIGUEL
GONZALEZ MENDEZ VANESSA
GONZALEZ RODRIGUEZ FERNANDO
GRACIA LOBO JAVIER
HERNANDEZ CLARO JESUS MANUEL
HERNANDEZ GARCIA LIBER
JURADO COBANO MARIA JOSE
LAMA GARCIA ESTHER
LARA MUÑOZ JUAN R
LOPEZ HERAS DAVID
LUENGO CIA ANA MARIA
MACIAS TIRADO JOSE MARIA
MARIN JIMENEZ DANIEL
MARLASCA SUAREZ JOSE ALBERTO
MARTIN MATEO LOURDES
MARTIN RUIZ CRISTINA
MARTINEZ SANCHEZ JOSE A
MATADOR SANTOS ALBERTO
MATEO FERNANDEZ EDUARDO
MAYA MORAN MANUEL
MAYO ROMERO FERNANDO JESUS
MEDINA SOLIS ROSA MARIA
MEDRANO FERNANDEZ FRANCISCO
MELERO PEREZ FERNANDO
MENA SANCHEZ JOSE JOAQUIN
MIRANDA SANCHEZ FRANCISCO
MOLINA PEREZ ANTONIO
MOLINA VILLARAN EVA MARIA
MOLINO PEREZ ANTONIO JOSE
MORENO CARO FRANCISCO JAVI
MUÑOZ VASCO DAVID
NAVAS MORUNO MARTA
NUÑEZ ACOSTA ALFONSO
OSETE FLORES JOSE CARLOS
PAYA GONZALBEZ SERGIO
PEDROSA AMORES ADRIAN
PEREZ BERNAL FRANCISCO JOSE
PLAZA SIMINO JOSE MANUEL
PUEYO GOMEZ VICTOR JAVIER
QUINTERO MARQUEZ JUAN S
RAGEL DOMINGUEZ EDUARDO
RAMOS AMADEO ROBERTO
ROBLES GONZALEZ JOSE
RODRIGO MARTIN DIEGO
RODRIGUEZ GONZALEZ NURIA
RODRIGUEZ NAVARRO JOSE MANUEL
RODRIGUEZ RODRIGUEZ ALBERTO J
ROLDAN PINEDA IRENE
ROMERO CANDAU ANDRES
ROMERO MORILLO FCA. EUGENIA
ROMERO NAVARRO MANUEL
RUIZ FERNANDEZ SONIA
SALGUERO VIDES JOSE MANUEL
SANCHEZ CINTADO JESSICA
SANCHEZ GONZALEZ JAUME
SANCHEZ SANCHEZ SALVADOR
SANTOS KICO RAUL
SANZ LIMON BORJA
SERRANO MARTIN ROSARIO
SERRANO RODRIGUEZ JESU
SOMOZA PILAR ANTONIO JESUS
TOLACACO VILCHES JOSE MARIA
TRONCOSO GALAN CLAUDIA
TURRILLO CAMPOS JOSE
VARGAS RAMIREZ JUAN ANTONIO
VEGA JIMENEZ JOSE MANUEL
VELEZ BARRIOS NICOLAS

SORIA

ORPINELL TORREBIZO JAVIER

TARRAGONA

CASALLO CASTAÑEDA ANGEL
CASTAÑO OLLER ANTONIO
COLL ESPUNY JOSE
DEL PUERTO JIMENEZ ANTONIO
DEL RIO CISNEROS RAUL
GARCIA MARTINEZ YOLANDA
GUZMAN JIMENEZ ALBERT
HERRERO BONILLA CRISTINA
LEON ESCOLANO JORGE
MARCH PLANA OSCAR
POVEDANO AUDI SISCO
RAMIREZ BUENO FRANCISCO
ROIG BOJARULL DANIEL
SUBIRATS IOOS HERNAN

TERUEL

CASALDUC FERRER SERGIO
ROMERO SEGURA ANDREA

TOLEDO

FASKHA LOPEZ FATIMA
JIMENEZ GARCIA CARLOS ANDRES
PIÑEIRO SANCHEZ JESUS

VALENCIA

ABONALI SANCHEZ MARIA
AGUILERA MENDIETA VERONICA
ALONSO AREVALO ANTONIO
AMOROS CABANES VICENTE
ARTEGA GIMENEZ JULIO
BALLESTER RAUSELL ALVARO
BALLESTEROS VELASCO CARLOS
BURILLO ALBI JOSE MIGUEL
CABALLER SANCHEZ JESUS
CABALLERO CARRASCO JOSE RAMON
CARMONA BARNABEU BEATRIZ
CASANOVA SALES CRISTINA
CUBEL CAMIR INMA
CUENCA BLAZQUEZ RAUL
DOLZ BALAGUER VICENTE
DURA LAHOZ RAQUEL
ESPINOSA RUIZ ROBERTO
ESTEVE CABALLERO ALEJANDRO
FIGUERES FERRANDO JORGE
FIGUERES TOMAS JOAQUIN
FUENTES ROBERTO NEREA
GARCIA JIMENEZ ANTONIO
GISBERT ROMANI ALEJANDRO
GONZALEZ DEL REY MIGUEL ANGEL
GONZALEZ FERNANDEZ PABLO
HERRERO SABATER JOSE
HUERTA LOPEZ ANTONIO
JAEN VAYA M CARMEN
JURADO POZUELO RAUL
LLONGO SILLA VICENTE
LOPEZ CONDE MARIA LUISA
LOPEZ VENZAL JUAN CARLOS
MARI BERBEGALL ALBERTO
MARQUEZ BARBERA MANUEL
MARQUEZ TORRES VICENTE
MARTINEZ COLL ANABEL
MARTINEZ ISMAEL
MICO GUIMERA JUAN
MIRAVALLES LOPEZ LORENA
NOHEDA MATEO JOSE LUIS
ORDOÑEZ PONS MANUEL
ORTIZ AGUSTIN JOSE
ORTOLANO GONZALEZ JOSE MARIA
ORTS MENDIETA FRANCISCO
OTO GUAJARDO CARLOS
PILAN LOPEZ ANA TERE
PRIETO MARI EDUARDO
REDONDO GEO IVAN
RUIZ PLANES JOSE
SANCHEZ BELINCHON CARLOS
SANCHEZ CARLOS
SANCHEZ MARTINEZ RAMON
SANCHEZ RUIZ CLAUDIA
SERRANO RIBES JOAQUIN
SEVILLA FERNANDEZ YOLANDA
SORIA ORTIZ NATALIA
SOTO MONTOYA ANTONIO
SOTO PEREZ NACHO
VARELA IZQUIERDO JORGE
VAYA DEL CAMPO M CARMEN
WESTHOFF CHRISTIAN
ZARZO TORRALBA CARLOS

VALLADOLID

DOMINGUEZ SAN JOSE VERONICA
ESTEBAN VARA ALICIA
PASCUAL VALDIVIESO ROBERTO
RINCON SANTAMARIA AIDA
SAN JUAN SAN JOSE PAULA

VIZCAYA

ABOS ASTIZ OSCAR
AIXOA AZPIAZU AINHOA
CARBALLO SALAS ARITZA
CUEVAS MARTIN JAVIER
DELGADO RUEDA HEKTOR
DOIZ GARCIA JOSE LUIS
ELORRIETA JOSE LUIS
FERNANDEZ BADIOLA ASIER
GONZALEZ MONSALVE SARA
LAUZIRIKA ANDER
LEIBAR UGALDE HECTOR
LOBATO MARTIN SELENE
MAGUREGUI URRUTIA JON ANDONI
PASCUAL MIELGO DAVID
RINCON JOSU
RIZZO MARTA
RUIZ UGALDE MIKEL
SANTOS SEARA MIKEL
SARABIA OUQUE AITOR
SASTRE MANZADO JON URIARTE
VIGO SAGARDUI NAIARA
ZAZPE REY LEIRE

ZARAGOZA

CANALES SANZ CARMEN
GONZALEZ CASADO RAUL
PEREZ LORENA



RECUERDA

3 Bolsas pequeñas de Snacks Matutano = **GRATIS**
1 Superposter + 2 Superfichas de los juegos
GAMEBOY y SUPER NINTENDO
Hay 20 Superposters y 40 Superfichas para jugar ¡A tope!

¡COLECCIONALOS!

A DIA Y 100 SUPER NINTENDO»



FECHA PRIMER SORTEO: 2 Noviembre 1992. FECHA ULTIMO SORTEO: 5 Diciembre 1992.
En los números de diciembre y enero de esta revista podrás conocer los demás ganadores.



Lleva a tu familia a un viaje de descubrimientos. Descubre la belleza y misterios del mar. Eco Quest te embarca en una emocionante aventura en la que se subraya el delicado y milagroso equilibrio de la naturaleza. ¡Descubre lo que puedes hacer para salvar la Tierra!

Unete al joven Adam y a su amigo Delphineus en su peligrosa misión submarina. Juntos, tendréis que enfrentaros a los terribles residuos tóxicos, perforaciones petrolíferas, mortales redes a la deriva y otros peligros, mientras buscáis a la gran ballena, el Rey Cetus.

MCM SOFTWARE

C/ Serrano, 240
28016 Madrid
Tel: (91) 458 16 58

SIERRA®

LA PIRATERIA ES DELITO

MANIACOS del Calabozo


«EYE OF THE BEHOLDER» AMIGA


«OBITUS» AMIGA

Pesadas gotas de lluvia repiquetean contra los vidrios. Los maniacos van llegando, y algo mojados se incorporan con celeridad al calor de la reunión. Un murmullo incesante llena la habitación. Murmullo que, de repente, se atenúa, dando paso a un silencio expectante. Comienza la reunión...


«SHADOWLANDS» AMIGA



«BARD'S TALE II» AMIGA


«DRAKKHEN» PC

Antes de entrar en materia me gustaría hacer una recomendación. Como suele ser vuestra costumbre, muchos me solicitáis el nombre de algún juego con el que iniciaros en este mundillo. Otros, con más experiencia, queréis alguno con el que proseguir vuestras aventuras. Pues bien, en este momento la recomendación tiene un nombre muy claro: «Shadowlands». Como sabréis los que hayáis leído el comentario en el "Punto de Mira" se trata de un excelente juego –no sólo un excelente JDR– con cantidad de innovaciones, y que garantiza muchas horas de entretenimiento. Venga, maniacos, duro con él.

Proce ahora hablar de otro JDR, de reciente publicación en España, se trata del «Ishar». De nuevo, si leísteis el comentario del pasado mes, concluiríais que no me agradó excesivamente el juego. Pero es justo decir que mi opinión no coincide, en este caso, con la de la mayoría. Sois cantidad los maniacos que me habéis escrito comentándome lo bien que está y otras excelencias. Y es mi deber transmitir a los restantes ese sentir generalizado que, sin embargo, no coincide con mi criterio. Espero que con esto sepáis a que ateneros.

Tengo que comentaros ahora una buena noticia. Sabéis que siempre los buenos maniacos andamos quejándonos de que nadie se ocupa de nosotros en España. Por suerte, los tiempos cambian y parece que la cosa se va animando. Además de la nueva versión para Pc de «Dungeon Master», dentro de muy poco serán comercializados en nuestro país dos auténticos clásicos: «Eye of the Beholder» y su segunda parte. También muy pronto contaremos con «Ultima Underworld» y actualmente están trabajando en «Ultima VII», que es posible que salga en castellano. La que se nos viene encima chicos.

Y por si acaso alguno está pensando en dejar la lectura de estas líneas para otro día, que lo piense dos veces: hay en ellas importantísima información sobre el «Drakkhen» (cierto acto de fe material) y sobre el «Dark Heart of Uukrul» (ciertas plegarias a Fshofth).

Otro punto previo antes de dejaros la palabra: ha aumentado enormemente la longitud de las cartas que recibo, tanto por las preguntas en ellas incluidas como por las opiniones. Lógicamente, me las leo todas y cada una desde principio a final y disfruto mucho con ellas. Pero, claro, es imposible que pueda publicarlas enteras. No os importa, ¿verdad? Y allá vais. Que comience el coloquio...

OTROS MANIACOS

Por importantes razones, comienzo hoy hablando un maniaco gaditano, Manuel A. Sánchez, que ha tenido una gentileza muy digna de agradecer. Manuel es novato en estas lides, pero para iniciarse ha optado por la versión original en inglés de «Eye of the Beholder II», juego que, como os contaba adelantaba, en breve será publicado en castellano en nuestro país; por supuesto, pronto podremos hablar de él en profundidad. Por cierto, el primer «Eye of the Beholder» está también a punto de ver la luz en nuestro idioma.

Por otro lado, Manuel revela en su otra pregunta su inexperiencia, pues no sabe qué hacer para pasar a los lobos que le acometen nada más comenzar su andadura por el bosque que lleva al tenebroso templo de Darkmoon. Pues bien: debes luchar contra ellos. Para esto, en el «Eye of the Beholder» basta que pulses con el ratón sobre la mano del personaje que quieres que golpee. Si lleva algo en ella, lo usará. Por ejemplo, si lleva una daga la tirará. De esta forma, no tendrás dificultades en eliminar a los peludos enemigos. Si careces de ratón, no te queda más remedio que usar las teclas: alguna de ellas moverá un rectángulo a la mano que quieras usar, y otra actuará de disparo, supongo. La clave está en hacer pruebas con las teclas hasta conocer las posibilidades del juego. Idem con el ratón: pulsa sobre todos los sitios, con el botón izquierdo y con el derecho para ver qué pasa en cada uno.

Natalia Fernández, de Medina del Campo (Valladolid), es una maniaca con bastantes tablas, según se deduce de su curriculum: en su haber figuran terminados el «Bloodwych», el «Obitus» (del cual me manda ayudas) y el «Heroes of the Lance». El que más le gustó fue el «Bloodwych» y le gustaría saber dónde conseguir juegos parecidos: «Dungeon Master», «Eye of the Beholder»... Por suerte, pronto podrás adquirirlos en nuestro país. Del «Obitus» dice que echa de menos la magia, más variedad de armas y un mejor sistema de combate. Y yo coincido con ella. Aprovecha para comentar que la corona no sirve para nada. Natalia se despide con dos observaciones: una recomendación sobre el «Shadowlands» (lo veis, es que está genial) y una pregunta sobre el «Bard's Tale II» a la que encontrará respuesta algo más adelante.

Visita desde Torrijos (Toledo) de Oscar Velasco. Su carta comienza describiendo la solución al problema "Welcome Back" del «Bloodwych», ya resuelto (gracias, no obstante). Sigue con algunos comentarios sobre el «Drakkhen», que voy a pasar, para llegar a la cuestión que me ha hecho recordar que en este juego teníamos un enigma pendiente. Ahora mismo lo atiendo. Pero antes, Oscar también me comenta que le han encantado los tres volúmenes del Señor de los Anillos. Lógico. Si te gusta esta sección, puedes hacer muchísimas cosas peores que leer la obra de Tolkien. Vamos, que te la recomiendo encarecidamente. Está a años luz de la restante literatura fantástica-épica que le ha dado por sacar ahora a Timun Mas (salvo las inevitables honrosas excepciones).

Respecto al problema del «Drakkhen», nos quedaba por desvelar el que había llamado acto de fe material. Pues bien, cuando os lo cuente descubriréis el por qué del calificativo. Una vez leída la oración, deberéis ir al centro de la isla, donde están las piedras brillantes (sí, donde siempre que entráis os sale un dragón y os hace trizas). Claro que antes de meteros en tan peligroso terreno ¿habréis de armaros con lo más potente que encontréis? No: debéis despojaros absolutamente de todas vuestras pertenencias, armas y armaduras incluidas. Y tener fe en que no os pase nada.

El misterioso Yhimon se quedó alucinado cuando comenté recientemente que en el «Bloodwych» se puede separar un miembro del grupo. Pues sí, hijo, sí. Lo puedes hacer con un Dismiss (despedir) con lo que el pobrecito se pondrá a dar vueltas por ahí, y podrás reclutarlo de nuevo conversando con él, aunque quizá al principio se muestre algo reacio a reintegrarse en el grupo. Sin embargo, la forma en que te reportará algo de utilidad es haciendo Wait: de esta manera el que reciba la orden se queda en tu situación actual hasta que lo llames (con Call) y podrás mirar a través de él, si bien, nada más. Los discos en el «Heroes of the Lance» están muy cerca del dragón final, hacia su izquierda. Respecto a tu opinión de que es un juego que "no debería haber existido nunca" es algo fuerte, si bien ahora hay que reconocer que el juego está bastante superado en todos los aspectos: interacción, combate, gráficos...

Alarma, alarma: se acerca una pregunta sobre el «Bard's Tale II» desde Pontevedra. Se trata de Francisco J. Conde, quien se quedó parado en el cuarto nivel del Dark Domain, por culpa de una grieta, que le impide avanzar más. Pues bien, para poder saltarla precisas la ayuda de alguien alado, por ejemplo, una Winged Creature (criatura alada) que por el Dark Domain hayas encontrado (si has hecho bien el mapa sabrás dónde hallarla). Tras pasar ese abismo, te queda poquísimo para acabar con este primer calabozo del juego. El siguiente que debes visitar se te dice en uno de los mensajes

Maniacos del Calabozo


«SHADOWLANDS» AMIGA


«BLOODWYCH» AMIGA

que habrás encontrado (de nuevo, tu mapa te sacará de apuros): "Ask the bearded one about the Tombs...", que traducido significa "Pregunta al de la barba por las Tumbas."


«ELVIRA II» AMIGA

El «Dark Heart of Uukrul» aparece hoy de la mano de David Rodríguez, de Sevilla, quien tiene algunos consejos que ofrecer: revela que en todos los templos hay puertas escondidas (sí, los cuatro) pero dos de ellas sólo se pueden localizar con el hechizo Talis. La forma de abrirlas es usando el hechizo Hoyamoq las veces que haga falta. En los pasillos así encontrados hay los siguientes objetos: elfin, chain, mail, cross of silver, sacred target, plane nexus (que al frotarlo invoca elementales) y el kris of resting. De este último, David quiere saber el uso, y por ello os lo paso. Además, quiere saber para qué sirven el Cruise of Oil (recipiente de aceite), el Tome of Ruination, el Necronomicon y el Scrying Mirror. Este último te lo respondo yo: al mirarlo verás escenas parecidas a lo que te va a pasar en la zona siguiente.


«LEGEND» AMIGA

Aketzu Arza, de Las Arenas (Vizcaya) es uno de los muchos que han escrito revelando el uso de las plegarias a Fshofth (el juego es el «Dark Heart of Uukrul»). Gracias a todos ellos, y en particular a Aketzu que es quien más ha descubierto. Vamos al tema:

- Tular: proporciona raciones de comida, hasta un número máximo de mil.
- Nulamir: permite volver a realizar hechizos al mago cuando sea "silenciado" (silenced).
- Emanui: hace recuperar puntos de vida.
- Kuuraoth: realizada delante del espejo que encontrarás entre los santuarios Urshas y Ureal, te permitirá recoger un importante objeto.



«DARK HEART OF UUKRUL» AMIGA

En justa reciprocidad, responderemos las preguntas de Aketzu. Las siguientes palabras son las soluciones que os faltan en el crucigrama, si es que no habéis descubierto ninguna además de las dichas por mí: ash, need, teeth, frail e inside. Y con esto espero que ya no tengáis más problemas con el dragón. Cuando te encuentres con una Cavedew plant lo mejor es que huyas o luches: son un enemigo más, pero algo más pesados. La última pregunta se refiere al laberinto de teleportadores que hay tras Urlusam, en concreto, de cómo se abre la segunda de las verjas que hay en una de las zonas interconectadas. Con independencia de que no es necesario abrirla (tras ella hay una pista para la quinta letra de la palabra mágica), la llave la tiene un mago que habita en las cuevas, cerca de la entrada al laberinto citado.

Vamos con Daniel R., que no revela su origen, pero cuya carta es ciertamente divertida y no me resisto a compartirla con vosotros. Se está metiendo con lo de usar nombres supuestos que os gusta tanto a los maniacos. Y al respecto comenta (copio textualmente de su misiva) :"...no me mola, como otros que dicen que viven en el calabozo no sé que y que se han "enrrollao" con la Elvira; entonces yo sería Bragamiel, (atended que viene lo bueno) el duende gocho y boludo que vive en la cueva de la Fanega según se entra en el bosque." A mí me hizo bastante gracia...

Ya en serio, Daniel me pregunta un par de cosas sobre el «Shadowlands» aparte de incluir un par de mapas de confección propia. A las armas se las puede devolver su poder sólo de una forma: metiéndolas en ciertos fuegos que aparecen de vez en cuando. Dichos fuegos tienen un solo uso, por lo que te recomiendo que los utilices con el arma de más puntos mágicos y que, previamente, la vacíes de magia. Respecto a si sirve de algo matar a los monstruos, la respuesta es: claro que sí. Por lo pronto, te permitirán aumentar tu experiencia; pero además, en muchos casos, van a tener objetos imprescindibles para tu avance o, al menos, de gran utilidad. Comenta que el «Legend» (de los creadores del «Bloodwych») ha salido ya en Inglaterra: como de costumbre, toquemos madera y a ver si lo traen. Y finalmente, critica que no aparezcan fotos de Atari en esta sección. Y yo le pregunto: ¿de verdad es tan importante eso? Anda tío boludo, no te me ahogues en un vaso de agua.

Hablamos ahora un poco del «Ishar». Se trata de un truco, por así llamarlo, que envía Félix de las Pozas desde Madrid. Lo describo: pulsar sobre el icono de colocación de personajes, y luego sobre el símbolo de un personaje; ahora, llévalo a la pantalla de paisaje y continúa pulsando el botón. El símbolo del personaje se transforma en una llave de utilidad desconocida que podrás guardar en tu inventario. Como efecto adicional, el personaje usado será invisible para los enemigos. Espero que os sirva. Agradezcámoselo a Félix.

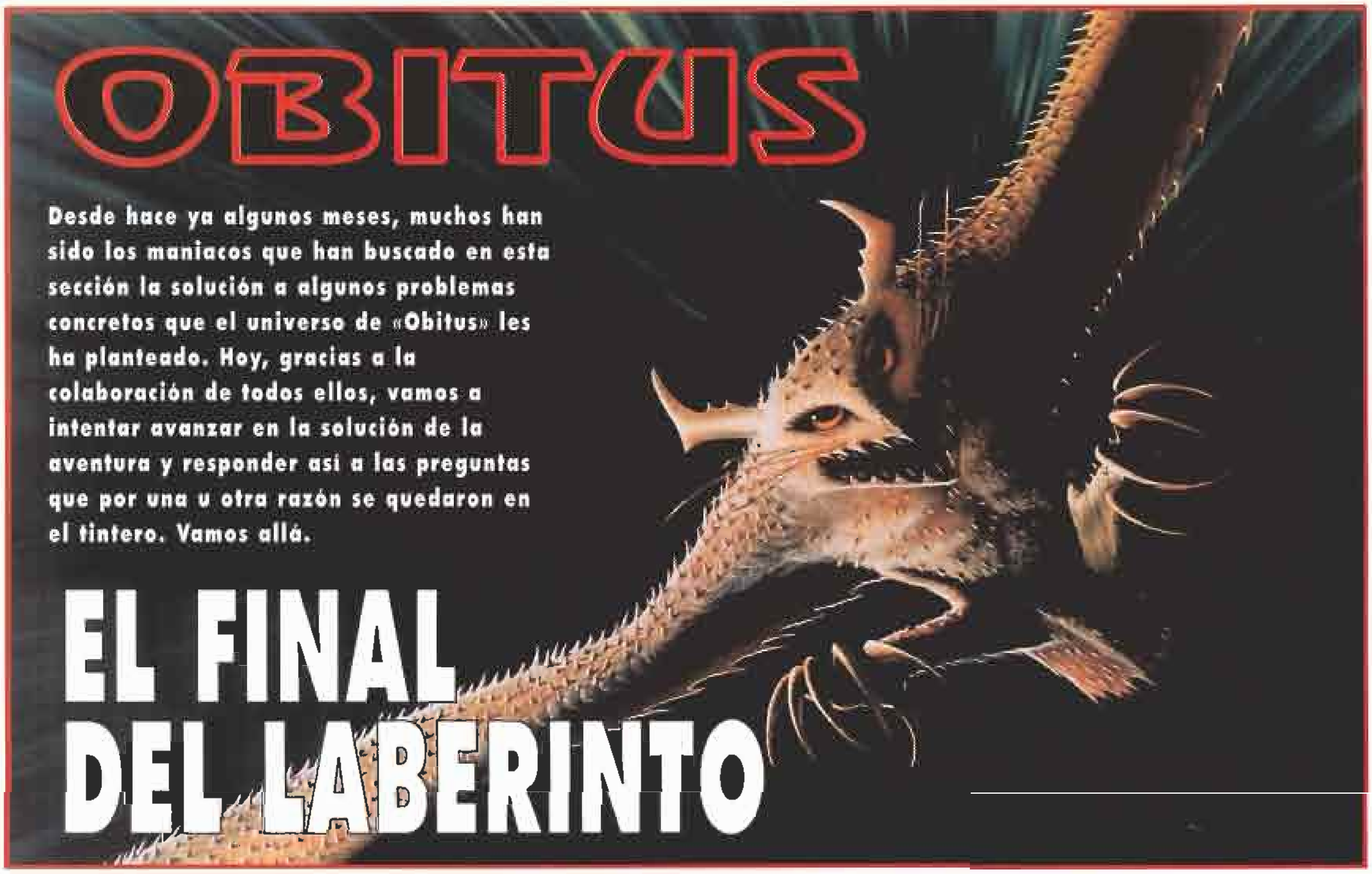
Antes de la despedida, unas cuantas incógnitas sobre el «Ishar», inquiridas por Javier Martín de Málaga (que luego firma como Bernardo y Tony, vaya...). Sin más, os propongo las preguntas: ¿Dónde está el casco de visión mental, necesario para destruir al hombre-reptil invisible del bosque de Fimnuir?, ¿dónde están el "talismán del mago" y "la hechicera agotada"?, ¿cómo se coge la espada incrustada en una piedra que hay en Baldaron?, ¿por qué se quita energía en Zendoria sin razón aparente ? Venga, espero respuestas.

Y por supuesto que he recibido muchas preguntas sobre el «Elvira II», pero espero que se hayan satisfecho con el artículo del pasado mes. Dejaré un espacio de tiempo, y las preguntas que empiece a recibir desde ahora supondré que no han podido ser resueltas con las pistas allí dadas. Y no os dejaré en la estacada, estad seguros. Pues nada, maniacos: el próximo mes, más.

Ferhergón

*Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la siguiente dirección: **MICROMANIA** C/ De los Ciruelos, nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), especificando en el sobre **Maniacos del Calabozo.***


GREMLIN®
DISPONIBLE EN SPECTRUM, AMSTRAD, PC Y AMIGA
NIGEL MANSELL'S
WORLD CHAMPIONSHIP
¿Quieres experimentar la emoción de conducir un coche de Fórmula 1? En este juego, basado en la temporada de Grand Prix 1992 podrás competir contra otros pilotos en más de 16 circuitos.
Consigue tu máxima puntuación en las carreras individuales y ve tu nombre aparecer en el tablero de campeones cuando la temporada acabe.
¿Podrás emular a Nigel Mansell y ser campeón del mundo?
LA PIRATERIA ES DELITO
SPACE CRUSADE™
El fracaso no proporciona nada mientras que el éxito te dará honores Imperiales. Enrólate en los Marines del Espacio y entra en la más cruda batalla que la humanidad haya conocido.
Naves espaciales abandonadas e infestadas con una multitud de criaturas malignas de los Reinos de Chaos están alejándose del Warp. A bordo de estas silenciosas naves, los marines del espacio lucharán para salvar la especie humana. Solamente los más valientes regresarán del combate contra las hordas de Chaos y la más potente máquina de guerra Dreadnought. ¿Serás tú uno de ellos?
DISPONIBLE EN PC.
ERBE
SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL.: 458 16 58



OBITUS

Desde hace ya algunos meses, muchos han sido los maniacos que han buscado en esta sección la solución a algunos problemas concretos que el universo de «Obitus» les ha planteado. Hoy, gracias a la colaboración de todos ellos, vamos a intentar avanzar en la solución de la aventura y responder así a las preguntas que por una u otra razón se quedaron en el tintero. Vamos allá.

EL FINAL DEL LABERINTO

La perspectiva de aparecer un buen día en el interior de una torre, a su vez incluida en un mundo desconocido, no es precisamente envidiable. Sin embargo, le está ocurriendo a mucha gente en los últimos tiempos. Principalmente a los maniacos que se dedican a jugar al «Obitus».

El juego es ciertamente desorientador. Uno se encuentra rodeado por cuatro puertas, de las que una se puede abrir con la primera llave. Y hecho esto, ¡hala!, a recorrer mundo sin saber muy bien qué hacer o qué buscar.

Por suerte, hay algunos maniacos que ya han sobrevivido a la aventura y han vuelto para contárnoslo a los demás. Y es justo agradecérselo. Entre ellos el que más completa solución han mandado fue Ismael Llaria, de Logroño (La Rioja). Muchas gracias..., y a seguir.

Así las cosas, voy a dar una serie de orientaciones para poder acabar este juego, que en sí no es muy difícil, una vez se sabe qué se tiene que hacer para escapar de su mundo. No os perdáis las siguientes líneas.



En «Obitus» estamos continuamente entrando y saliendo de insospechados lugares. Valga como ejemplo esta mina.



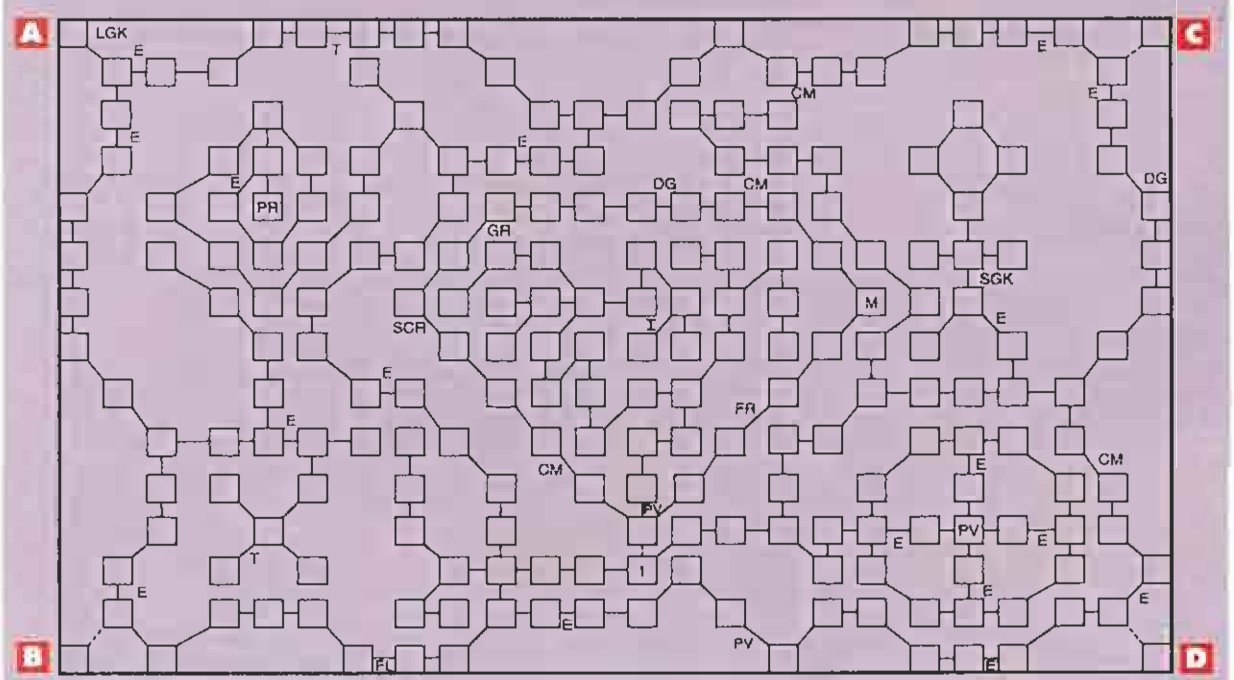
Las secuencias arcades, atípicas en este tipo de juegos, comunican diferentes zonas dentro de cada provincia.







CATACUMBAS DEL OBITUS



SIGNOS

A: Minas Eldon Cullen	□: Habitación	LINT: Linterna	M: Moneda	LGK: Llave grande de oro
B: Cuevas Stoneridge	—: Pasillo	DG: Dagas	FR: Frasco	---: Camino que se abre al hacer algo
C: Mazmorras Burville	E: Enemigo	FL: Flechas	SCR: Pergamino	1: Ver artículo
D: Mazmorras	CM: Comida	PV: Pólvora verde	I: El Inmutable	
	T: Talismán	PR: Pólvora roja	SGK: Llave pequeña de oro	
		GR: Anillo de oro		



Multitud de enemigos de todo tipo nos saldrán al paso, impidiéndonos avanzar en nuestra aventura



No todos los personajes que encontremos se pelearán con nosotros. Los hay que ayudan mucho.



El guerrero que nos espera a la salida de la mina no es de los más peligrosos. Existen muchos otros soldados medievales con escudos más resistentes...

PARA NO PERDERSE

Lo primero que se debe aclarar es el objetivo, que no es otro que escapar con vida de Middlemere. Por supuesto, el problema es cómo conseguirlo. Y esto es tan simple como encontrar las cuatro Gemas Grandes (Large Gem) que hay dispersas por el mapeado y colocarlas en otros tantos huecos que hay sobre las cuatro puertas de acceso a la torre de salida.

Middlemere está dividida en cuatro provincias, cada una de las cuales consta de un bosque, un castillo y unos subterráneos (llámense cuevas, minas o mazmorras), sin olvidar los caminos que los comunican, donde se desarrollan las escenas arcade. Además, existen unas catacumbas, cuyo mapa encontrarás cerca, que las intercomunican. A cada zona se accede desde una de las puertas de la torre, por supuesto.

En cada provincia encontraremos, entre otros objetos, una llave para acceder a la siguiente, un par de hojas mágicas y, en tres de ellas, una Gran Gema.

El problema más grande del juego lo constituye el ya conocido Inmutable. La forma de acabar con su paciencia (y su vida) es recoger las ocho hojas mágicas citadas y cambiárselas a Zaman, que habita en el castillo Burville, por un hechizo superpotente, que usaremos sin ningún reparo sobre él. Como ya imaginaréis, la última gema se encuentra tras el mismo.

Las secuencias arcade son bastante pobres. Como creo que ya dije, restan bastante atractivo al juego como JDR, sin atraer por ello a los amantes del arcade. Son difíciles y caras en energía. Para pasarlas, y salvo que alguien proponga algo mejor, yo uso el método de correr saltando. De acuerdo, te dan muchos proyectiles, pero si la intentas pasar jugando en serio te dan aún más, y encima matas a menos enemigos.

Una pista tonta: si en Burville te quedas sin llaves no hagas caso de Zaman.

Una pista fácil: en la posición marcada con un 1 en el mapa, deberás usar algo azul que te dio un verde. Así se abrirá un camino, que podrás limpiar con polvo.

Una pista final: las mazmorras de Cullen tienen interesantes habitantes. Te será grato conocerles, sobre todo a Morjodoc, al que no veréis a menos que os "apalanquéis" en un buen lugar.

Con esto, todos podremos escapar de Middlemere sin mayores contratiempos. Por lo que os espero a todos en la próxima reunión. Hombre, si alguno sigue sin salir de este mundillo, que busque un buzón y me lo haga saber. Creo que vi uno por el bosque de Runewood...

Ferhergón

MASTER S

NO HAY NADA M







BASICA



8.750 PTS. + I.V.A.

Pack que incluye una Consola MASTER SYSTEM II, un Control Pad, el super videojuego ALEX KIDD y un adaptador de corriente.

SONIC PACK



12.300 PTS. + I.V.A.

Pack compuesto por una Consola MASTER SYSTEM II, dos Control Pad, el juego ALEX KIDD, el increíble juego SONIC y un adaptador de corriente.

La Consola de Videojuegos al alcance de Todos

Unitros

SYSTEM II

MAS DIVERTIDO





14.950 PTS. +I.V.A.

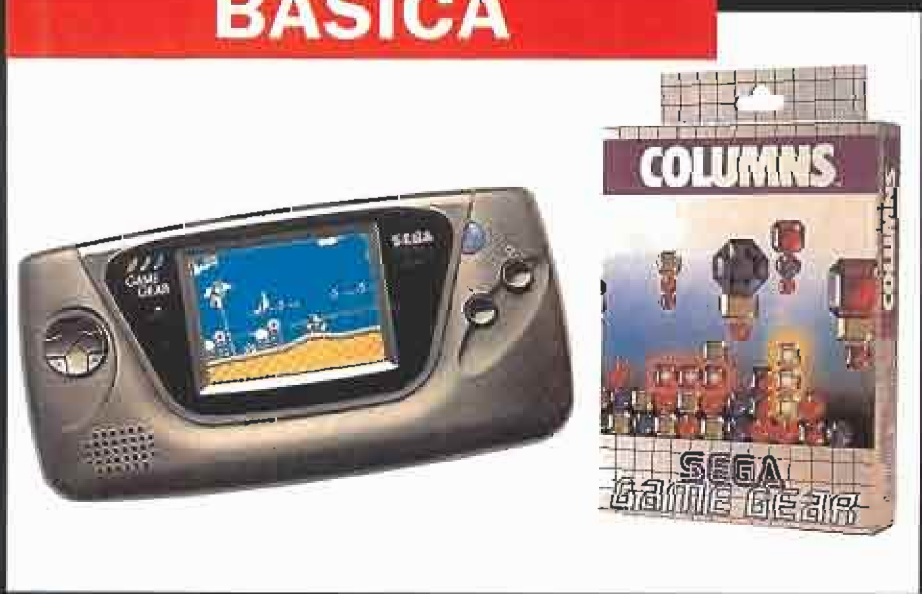
Pack que te ofrece una Consola MASTER SYSTEM II, un Control Pad, una Pistola Laser, y los videojuegos ALEX KIDD y OPERATION WOLF. Además...un adaptador de corriente.

La mejor Consola de videojuegos para echarte unas risas... te lo pone muy fácil. SEGA tiene para ti tres Packs entre los que encontraràs el que más gracia te haga. Calcula tus ganas de divertirte...
¡Y consigue tu MASTER SYSTEM II !.

GAME

NO HAY NADA M

BASICA



17.600 PTS. + I.V.A.

Pack compuesto por una Consola GAME GEAR y el videojuego COLUMNS.

PLUS



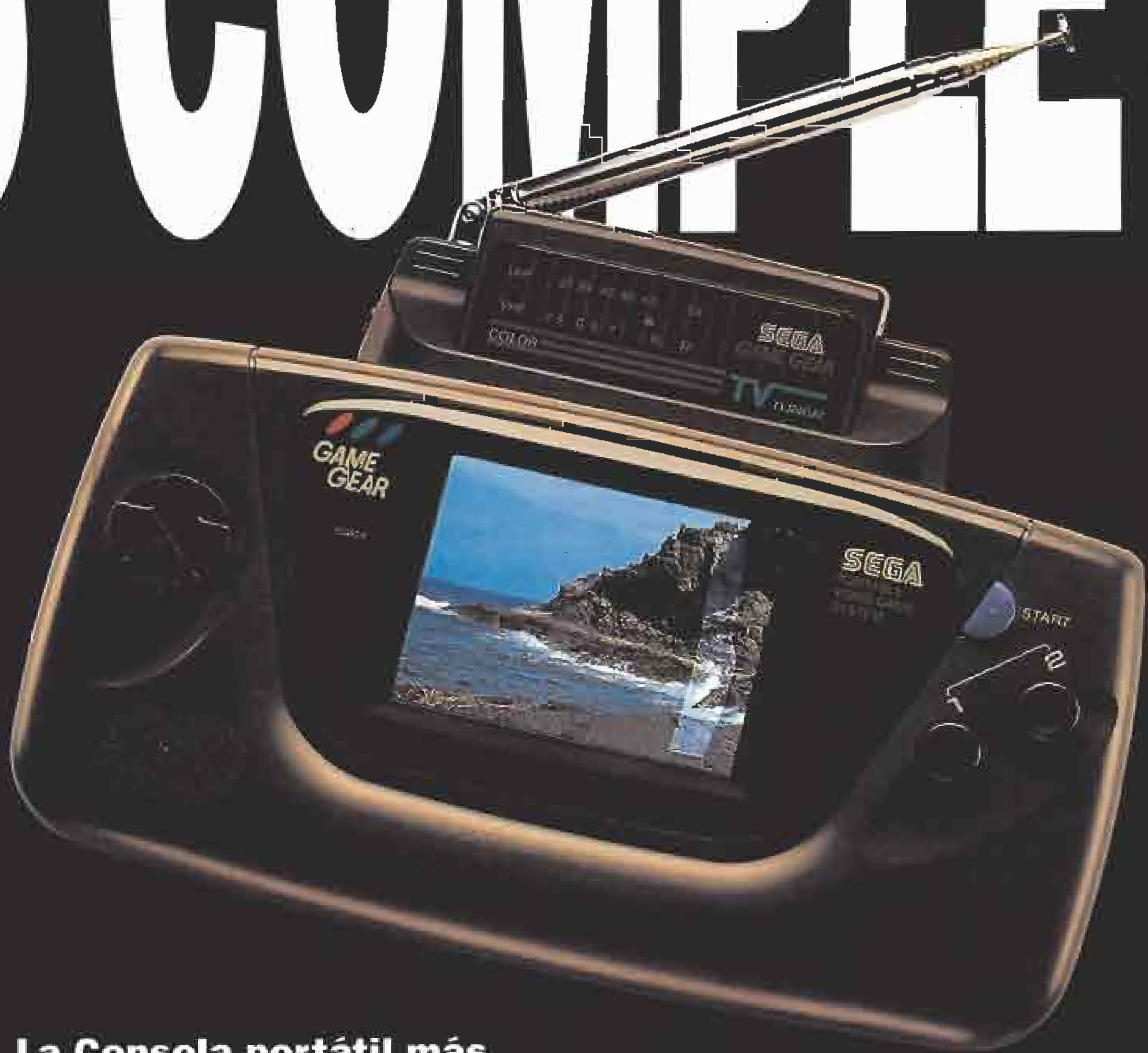
20.265 PTS. + I.V.A.

Pack compuesto por una Consola GAME GEAR, adaptador de corriente y el videojuego SONIC.

La Consola de Videojuegos Portátil Conve

GEAR

MAS COMPLETO



La Consola portátil más alucinante que existe, ahora puede ser tuya comprándotela a medida.
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que **mejor te siente para entrar en la aventura.**
¡Verás como te pega!.
Además la puedes convertir en TV con un sencillo adaptador.
No hay nada más completo.

tible en TV

SEGA

NO HAY NADA MEGA

BASICA



17.600 PTS. + I.V.A.

Pack compuesto por una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad. Y claro está el adaptador de corriente.

SONIC PACK



19.900 PTS. + I.V.A.

Pack que te ofrece una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad, junto al magnífico juego SONIC y un adaptador de corriente.

La Consola de 16 Bits Más Vendid

Unitros

MAS GRANDE DRIVE

MEGA PACK



24.690 PTS. + I.V.A.

Pack que incluye una Consola MEGA DRIVE, 2 Control Pad, y los videojuegos SONIC, WORLD CUP ITALIA, SUPER HANG ON y COLUMNS. Además... un adaptador de corriente.

La joya más preciada entre los mejores Consoleros... ahora al alcance de todos. SEGA lo ha hecho posible tras diseñar tres Packs entre los que encontrarás el que más se acerque a tus gustos y necesidades. ¡Házte con la joya!. MEGA DRIVE brilla a lo grande.

SEGA

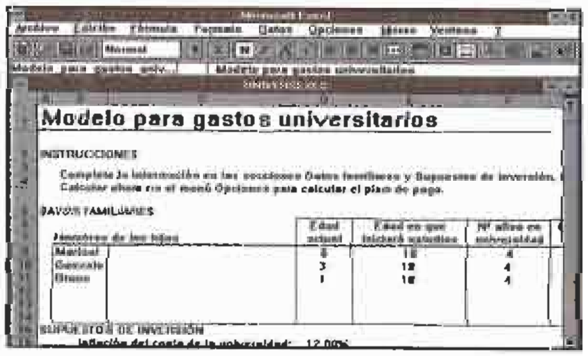
la del Mundo

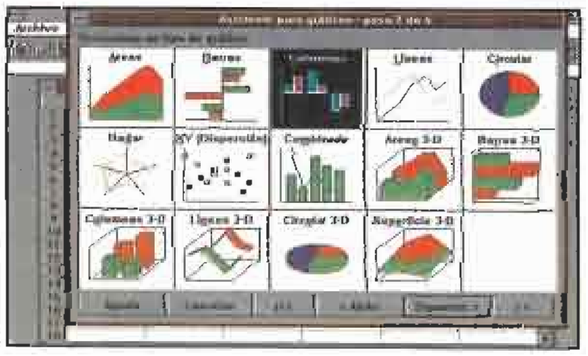
TECNO Manía

MICROSOFT PRESENTÓ EXCEL 4.0

Con un gran despliegue de medios, como suele ser habitual en Microsoft, la poderosa compañía americana presentó a la prensa nacional la nueva versión de la hoja de cálculo más popular para el entorno Windows, Excel 4.0. Por supuesto está en nuestro propio idioma y estará posiblemente en las tiendas para cuando vosotros leáis estas líneas. ¿Qué ventajas incorpora frente a las versiones anteriores? La principal, a nuestro entender, es la automatización de muchas funciones que antes suponían un completo viaje entre uno y otro menú y que, a partir de ahora, estarán a un pinchazo de puntero. Asimismo, podréis emplear los ficheros realizados con el Lotus 1-2-3 o importar datos de otros programas de Windows.

Excel 4.0 incluye un extenso tutorial para aprender a manejarlo y un interfaz de usuario mucho más sencillo que el anterior, a pesar de incluir interesantes novedades en cuanto al control de gráficos de todo tipo. Una extensa biblioteca para usar con nuestros diagramas en aras de una presentación visual bastante más atractiva que la de versiones más antiguas, completa este recorrido sobre una de las herramientas esenciales para cualquier usuario que tenga que trabajar con gráficos y cifras.





Pero no abandonamos Microsoft todavía porque tenemos noticia de que ya circula por ahí una versión beta, que es lo mismo que decir en pruebas, del Windows NT. Como recordaréis, las siglas NT corresponden a las iniciales de Nueva Tecnología y suponen un cambio tan radical en el concepto de los sistemas operativos de PC que hasta hace poco era impensable. Ya existe la certeza, se confirmaron los rumores de los que os hablamos hace unos meses, de que Windows NT no será un entorno sino un completo sistema, aunque no compatible al ciento por ciento con DOS. De cualquier modo, Microsoft continúa intentando que aumente el porcentaje de aplicaciones DOS que corran bajo NT. Este sistema sólo funcionará en plataformas 386 y superiores, necesitará gran cantidad de RAM, se habla de 16 megas para funcionar a la perfección, será compatible con todas las aplicaciones para Windows y completamente gráfico.

¿Cuándo lo veremos terminado? Pues si sabemos de buena tinta que el MS DOS 6.0 aparecerá probablemente a finales del 93, quizá no tengamos la oportunidad de ver Windows NT hasta el 94. Una pena.

PARA QUE LA MEMORIA NO TE DE PROBLEMAS

Aunque el titular de esta noticia parece hacer referencia al fósforo, mineral que siempre se ha dicho proporciona un buen funcionamiento de las neuronas, la verdad es que la memoria de la que vamos a hablar es la de tu ordenador.

¿Quién de vosotros no ha recibido el mensaje: "not enough memory", o algo parecido, al intentar ejecutar el programa que llevábais esperando durante meses? La solución es fácil. Quarterdeck tiene disponible una utilidad llamada QEMM que es un manejador de memoria que sustituye al EMS del Dos del PC y es capaz de proporcionarte incluso 115k más que MS DOS.

Además, por si fuera poco, se instala sólo, con ejecutar un comando, y él mismo comprueba si hay alguna incompatibilidad con tus drivers. Una pequeña maravilla que sólo requiere que tengas un 386 con algún que otro mega extra de RAM.

(Más información: 93 412 29 45)

SONIMAG

EL ESCAPARATE DE LA ELE

El Salón Internacional de la Imagen y el Sonido abrió sus puertas el 14 de septiembre en Barcelona. Su gran atractivo era la batalla desatada entre los gigantes de la electrónica Philips y Sony por incrementar su presencia en el sector. La bienalidad de la Feria ha supuesto una mayor afluencia de primeras marcas, que aprovecharon la ocasión para deslumbrar con sus novedades al numeroso público que visitó el recinto ferial.



La recesión económica que acompaña al sector de la electrónica de consumo en los últimos años, no parece haber mermado las posibilidades innovadoras de los fabricantes. Gran parte de ellos esperaron el inicio de Sonimag-92 para presentar lo último de sus marcas.

Durante los días 14 al 20 de septiembre se concentraron un total de 623 expositores, lo que supone un aumento del 12 por ciento con respecto a la edición de 1990. Estos dieron que hablar a los más de 300.000 visitantes y 28.000 profesionales que recorrieron los 71.000 metros cuadrados de exposición de Barcelona.

Durante los tres primeros días del certamen, sólo los profesionales del sector accedieron de forma exclusiva al Salón de la Electrónica de Consumo, lo que ha contribuido a que Sonimag se convierta en punto de encuentro de empresas y centro de importantes transacciones comerciales.



LÍNEA MARRÓN

El sector electrónico está formado por cuatro subsectores; componentes electrónicos, electrónica profesional, telemática y electrónica de consumo. A este último pertenecen los aparatos de la llamada "línea marrón" y fue ahí donde se encontraron, además, las innovaciones más interesantes para el gran público.

Pudimos ver desde una extensa gama de televisores extraplanos de última generación, preparados para la HDTV o alta definición, hasta los portátiles para coche de 2,2". No faltaron tampoco las nuevas videocámaras de 600 gramos de peso o los mezcladores digitales de audio y vídeo –algunos también portátiles–. Destacó el video-printer, un aparato que permite la reproducción en papel de una instantánea grabada en vídeo. Pero la imagen dejó paso a las propuestas del sonido digital.

La gran estrella del certamen fue sin duda el esperado DCC (Digital Compact Cassette) que la firma holandesa Philips había avanzado meses atrás. Esta evolución en los sistemas de reproducción del sonido supone adaptar las ventajas de los Compact Disc al formato cassete. Al tiempo que permite su utilización tanto en equipos Hi-Fi, como en portátiles y car audio.



Además de la calidad de la reproducción y facilidad de manejo, los DCC posibilitan la utilización de las cintas analógicas actuales.

También el Compact Disc (CD) ha remarcado su presencia en esta feria. Gracias no sólo a la presentación de cargadores múltiples de CD, que permiten la lectura continua de hasta 18 discos compactos en los lectores preparados para su uso, sino por otras propuestas de interés. Uno de los modelos reproductores múltiples de Pioneer posibilita la recreación de diferentes ambientes musicales, a través de un revolucionario Procesador Digital de Sonido (PDS).

Philips, por su parte, ha apostado fuerte con el Compact Disc Interactive (CD-I). Con él se pueden consultar datos e imágenes, aprender idiomas, reproducir fotografías, "practicar" el golf o jugar al ajedrez mediante discos compactos especiales y con sólo conectarlo al televisor. El CD-I posee una versión portátil para utilizarlo en cualquier situación y otra más profesional con conexión a cualquier PC compatible.

TODO PARA EL AUTOMÓVIL

Los fabricantes se han preocupado no sólo por el diseño de sus equipos de car audio sino también en mejorar la calidad de las reproducciones y aumentar las prestaciones de los mismos.

De este modo, gran parte de las marcas han optado por incluir el sistema RDS (Radio Data System) en sus radiocassetes o reproductores CD. Este sistema permite la visualización del nombre de la emisora o red y aporta información sobre el estado del tráfico. También posibilita el seguimiento automático de la señal.

Pioneer añade a sus equipos el

'RÓNICA

AVIC, o sistema de información audiovisual. Además de poder conectar con una red de satélites de situación destinados a la navegación marítima en cualquier momento, se ejecutar crucigramas y un Karaoke.

Otra de las innovaciones presentadas fueron los videoteléfonos de Amstrad, que aportan un toque doméstico al ya utilizado sistema de videoconferencias. Sin olvidar los útiles auriculares sin cable de Panasonic.

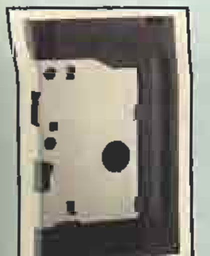
VIDEOJUEGOS

Los grandes protagonistas de este sector fueron Sega, Nintendo y, por supuesto, el público que abarrotó sus stands. El castillo "encantado" de Spaco ofrecía un sinfín de rincones desde los que se podía disfrutar los últimos videojuegos para la NES. Sega optó por montar un salón a base de paneles con idénticas intenciones, donde el público pudo conocer de



cerca las novedades en videojuegos para los distintos modelos de la marca. También se pudo ver el esperado Mega-CD para Mega Drive, el primer y único lector con tecnología CD-ROM para consolas. El mando a distancia por infrarrojos para Mega Drive y Master System II, también fue presentado en el stand de Sega.

En Barcelona contó también con su propio stand la consola Neo Geo, una adaptación de las placas profesionales "Jamma", desarrolladas por SNK para las recreativas. Este modelo permite su conexión a las televisiones domésticas sin pérdida de calidad gráfica.



Por último, destacó el Data Discman o Libro Electrónico de Sony. Permite que en un mínimo espacio, un CD-Rom de 8 milímetros, se almacenen hasta 100.000 páginas de textos *y 38.000 gráficos, es decir, la enciclopedia Espasa entera...*

J.F.C.

EL CD-ROM MÁS RÁPIDO DEL MUNDO



Antes de finales de este año, podréis encontrar en las tiendas de informática el Pioneer DRM-604X. Este lector de CD-ROM para PC y Macintosh, cuadruplica practicamente la velocidad actual de transferencia de datos de los CD normales, 600 kb/s contra 150 kb/s, que suele ser lo habitual. También posee un cargador para seis discos compactos o, lo que es lo mismo, unos 3.2 gigabytes de datos os estarán esperando guardaditos en la unidad. Y en cuanto al tiempo de acceso, –un dato que seguro, seguro ya estabais esperando– os diremos que es de alrededor de 300 milisegundos, bastante rápido para lo que suele ser típico en los drives de CD.

(Más información: 93 323 67 31)

MÁS DATOS EN EL MISMO ESPACIO

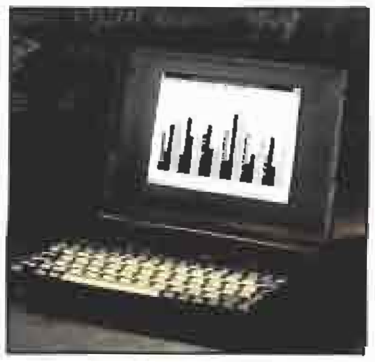
Stacker es el nombre de una utilidad que comprime los datos del disco duro alrededor de un 50 por ciento. Aunque el Stacker es un viejo conocido de los usuarios de PC que nos tenemos habitualmente que ver con grandes volúmenes de información, hasta ahora no tenía distribución en España. Los requisitos del programa son mínimos: un ordenador AT y un sistema operativo MS DOS 5.0. El software de Stacker se instala fácilmente en la zona de memoria alta del PC y crea una nueva unidad consecutiva en el disco que se usa como volúmen comprimido, siendo ésta completamente transparente al usuario. ¡Ah! Y para los que no dispongáis de memoria expandida, existe una versión en tarjeta. El precio del software Stacker es de alrededor de 18.000 pesetas.

(Más información: 91 563 38 99, 93 473 16 60 95 425 65 85)

LOS PEQUEÑOS DE AMSTRAD

Amstrad ha presentado una nueva gama de Notebooks, ordenadores portátiles, con características muy interesantes y precios bastante ajustados.

Los modelos ANB386SX/20 y *ANB386SX/40 poseen* microprocesador 80386SX, el primero a 16 Mhz y el segundo a 20 Mhz, 1 y 2 megas de RAM respectivamente, tarjeta VGA monocroma con 640x480 y 64 tonos de gris, disco duro de 20 y 40, todo ello con un peso total





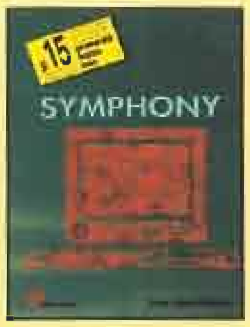
de algo más de 3 kilos. Las dimensiones de la máquina son también bastante espectaculares: 28 centímetros de ancho, 22 de fondo y 5 de alto. Un nuevo e interesante intento de Amstrad para recuperarse de los últimos reveses que ha sufrido en el mercado.

(Más información : 91 807 53 00)

LIBROS

APLICACIONES

SYMPHONY



153 Págs. 1725 Ptas.

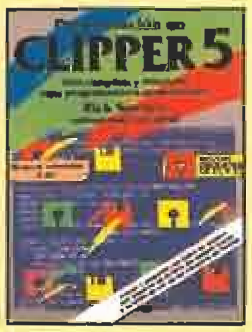
Paraninfo nos presenta un nuevo volumen de la colección "las 15 primeras horas con...". Dedicado en esta ocasión a Symphony. Un programa que engloba varias de las herramientas más comunes de las que dispone un ordenador personal: hoja de cálculo, tratamiento de textos, diseño de gráficos y comunicaciones con otros ordenadores.

El dato más destacado es que la explicación de los distintos comandos se realiza a medida que va siendo necesario y no siguiendo el orden en que aparecen en el programa. Esta característica puede ayudar al control integral del programa. Un bien estructurado y de fácil comprensión.

Juan López Baisson ••
Paraninfo Nivel «I»

PROGRAMACIÓN

PROGRAMACIÓN EN CLIPPER 5



667 Págs. 9540 Ptas.

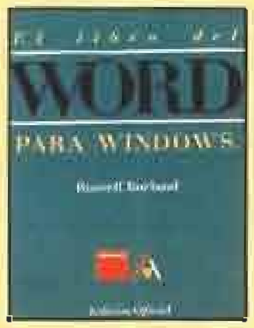
Este libro trata de la programación en Clipper. La versión 5.01 de Clipper sobre la que se basa el libro, ha avanzado mucho desde su origen como compilador de dBASE. Ha logrado por sí mismo, convertirse en un lenguaje independiente y en un sistema de gestión de bases de datos.

El libro se dirige a tres grupos de lectores. Los especialistas en Clipper que deseen utilizarlo de manera más eficiente. Los usuarios de diversos dialectos de dBASE y a aquellos que trabajen sobre otros lenguajes. Incluye una descripción completa del nuevo linker, arrays multidimensionales, clases, objetos y todas las nuevas características de la versión 5.01.

Rick Spence ••
Anaya Multimedia Nivel «C»

APLICACIONES

WORD PARA WINDOWS



623 Págs. 6360 Ptas.

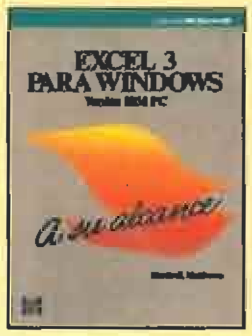
La nota más destacable de este libro estriba en la pertenencia del autor al equipo que diseñó el producto. Ello redunda en gran cantidad de consejos, ejemplos y una exhaustiva descripción de todas las posibilidades del programa. Gracias a los diferentes estilos, campos, macros y plantillas que se pueden realizar con Word, el usuario podrá, de manera fácil y rápida, sacar el máximo rendimiento de esta utilidad.

El libro se divide en tres partes bien diferenciadas. La primera comienza con la ejecución y finalización de Word. A continuación se examina el entorno Windows, estudiando la creación, edición e impresión de un documento. Por último se ve el formateo, depuración y grabación de un texto.

Russell Borland •••
Microsoft/Ananya Nivel «I»

APLICACIONES

EXCEL 3 PARA WINDOWS



493 Págs. 3994 Ptas.

Este es un libro dirigido a principiantes y usuarios de EXCEL para Windows. Se encuentra organizado en cuatro partes. La primera explica las características y funciones de Windows y el ratón necesarios para utilizar Excel.

Seguidamente, recoge los fundamentos para Excel, creación y manipulación de hojas de cálculo, bases de datos y gráficos. La tercera parte trata de de los temas avanzados, encadenamiento de hojas, funciones y macros que aumentan la potencia del programa. En la última parte de «Excel 3 para Windows», lógicamente los apéndices, se explican los pasos para la instalación tanto de Windows como Excel.

Martin S. Matthews •••
Mc Graw Hill Nivel «I»

.PÉSIMO •FLOJO ••NORMAL •••BUENO ••••MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

YO NEXUS 7

GUÍA FACULTATIVA PARA EL VIDEOJUGADOR EMPEDERNIDO

En este número, continuamos con la tercera entrega de la increíble "Guía médica para videocuelguis", de Nexus-7. Es el más completo y exhaustivo dossier "pseudo-farmacéutico" de todos los tiempos, de interés para los millones de esclavos del videojuego, catalogados en el argot médico como "Videones Crónicos" (Chaladus pur Ordenatus).

Estáis de suerte. Nuestra guía solucionará todos vuestros problemas alérgicos. Así que..., ¡adelante!

COMPOSICIÓN

La composición de esta nueva vacuna antigripal de virus fraccionados por disquetera externa, está formada por fosfatos inactivos de virus gripales y aventureros de cada una de las cepas de la campaña 92-93, concentrados, purificados, duchados y llevados al colegio según recomienda la Organización Mundial de la Salud (O.M.S.).

Esta mezcla en solución salina contiene los siguientes virus inactivos por pisotón –talla 47–:

-JDR SINGAPORE («Bloodwich», «Uukrull», «Bard's Tale», etc.).

-INDYAVENTURITIS YAMAGATA («Indiana Jones Aventuras», «Monkey Island», «Maupiti Island», «Cruise for a Corpse», etc.).

INDICACIONES

Profilaxis de los procesos febriles y gripales. Prevención y tratamiento de sujetos con síntomas de desorientación garrafal, como despistes para volver a casa, y de índole fisonomista, como problemas para reconocer y acordarse de la familia. Personalidad confusa, del tipo del Dr. Jekill y Mr. Hyde, o pacientes que de día duerman y de noche trabajen o con desdoblamiento de personalidad. También en los casos en los que el sujeto sea propenso a tener miedo, como mirar por las noches bajo la cama y en el ropero; procesos claustrofóbicos en atascos de ascensor, laberintos, ferias, multitudes, etc.

En todos los demás casos en los que el enfermo sea incapaz de salir solo a la calle y de enfrentarse al stress y contaminación permanentes, de lugares como oficinas, discotecas, metro, atascos de circulación, aeropuertos, supermercados, etc.

POSOLOGÍA

Se administrará de la siguiente forma:

-Adultos: Una ampolla diaria de 0'50 mililitros, suministrada de intervalos de 4 a 6 horas, preferiblemente en días festivos u horas de descanso. Estos preparados suelen tardar bastante en actuar.

-Niños: No se recomienda la vacunación a niños menores de 10 años, por la acción trivalente sobre el recalentamiento de los "sesos" y "neuronas" del preparado.

A causa de la posibilidad de riesgo febril en algunos pacientes tras la vacunación, y para facilitar el efecto del fármaco, el farmacéutico recomienda las siguientes normas para la administración:

CAPÍTULO 3

-Ir acompañados siempre de mochila, con bastantes bocatas, y cantimplora llena (30 litros aproximadamente).

-Llevar una buena brújula, ya que son posibles los despistes y pérdidas del sujeto.

-Se recomienda llevar en la cartera el D.N.I., el teléfono S.O.S. y el número de Protección Civil para casos extremos.

También facilita la actuación del tratamiento el ir vestidos de Boy Scouts, con pantaloncitos cortos y pañuelito para los moquetes incluidos. Es interesante llevar en una bolsa los siguientes utensilios: Una bolsa de pañales (Dodotis talla grande); botiquín y una ristra de ajos, por si los "vampis"; galletas Fontaneda, dan energía; un kilo de azúcar, para las agujetas; ganzúa de acero, para abrir puertas y cerrojos; y lo más importante, una bolsa de "migas de pan" para ir dejando un rastro y así evitar el perderse (ya se sabe que los RPG's tienen un mapeado endemoniado).

¡Ah!, llevad también una escopeta de balines, no vaya a ser que los pájaros se coman las migas del sendero.

CONTRAINDICACIONES Y EFECTOS SECUNDARIOS

Durante la medicación, deberá suprimirse la ingestión de bebidas alcohólicas, ya que disminuyen la capacidad de orientación del individuo y puede dar lugar a pérdidas del sentido y extravíos. Existe un caso en el archivo médico, de un paciente europeo que se desorientó y llegó caminando desde Italia hasta el desierto de Nuevo Méjico, donde vagó sin rumbo durante 50 días. Y todo por ingerir sólo una copa de coñac durante el tratamiento.

INTOXICACIÓN

La dosificación masiva puede dar lugar a manifestaciones tóxicas del tipo "oloroides". En casos aislados, el paciente se puede quejar del síndrome "queso de Cabrales", o excesivo hedor a "pinrreles", que remitirá tras un buen lavado de pies con el uso de antitranspirantes y desodorantes (Peusek y Fues Frisch). También pueden aparecer síntomas de cansancio y fatiga por las largas caminatas, que desaparecerán al dejar el tratamiento durante algunos días.

PRESENTACIÓN

Caja de 10 ampollas de 0'50 mililitros por unidad, que incluye un llavero de Indiana Jones de regalo. Jarabe de ricino (JDR), con repugnante sabor a mazmorra del siglo XV. Incluye mapa y rotulador borrable de obsequio.

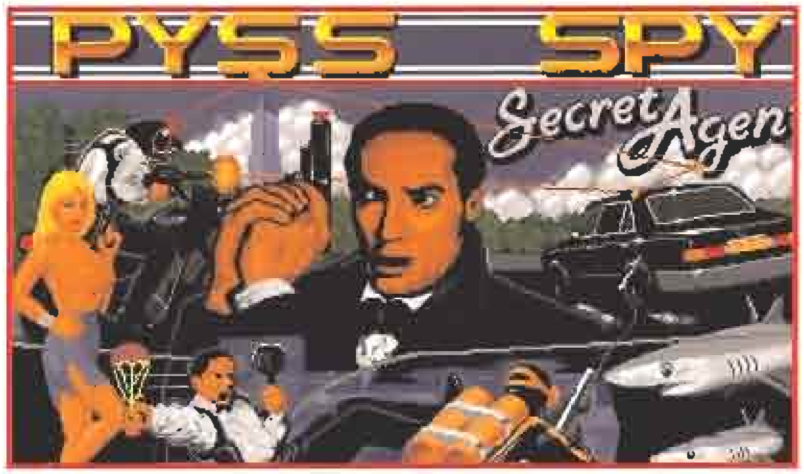
IMPORTANTE: MANTENGA LOS MEDICAMENTOS FUERA DEL ALCANCE DE LOS NIÑOS/AS, GATOS, CUCARACHAS, ELEFANTES Y SERPIENTES.

(En el próximo, número capítulo del Diccionario-Nexus 7 para la salud)

Rafael Rueda

MICRO Manías

LA Otra PANTALLA



Angel Blasco Fernández, en nombre del grupo Spandau Entertainment, nos ha remitido una pantalla ligeramente (lo decimos por la señorita de la izquierda) retocada, de uno de los muchos juegos basados en el más famoso agente secreto de todos los tiempos.

Ya puedes estar tranquilo Angel, la acogida que han tenido vuestras pantallas en la redacción de Micromanía ha sido extraordinaria. Esperamos que sigáis trabajando como hasta ahora, incluso mejor, y podamos ver vuestros avances. Os deseamos suerte en vuestro juego en preparación, y a ver si lo vemos algún día por estos lares.

Busca las diferencias





Y vosotros os preguntaréis qué tienen que ver los dos personajes que vemos en las dos fotos. A primera vista, sólo la época en la que se desarrollan sus aventuras. Pero si os fijáis bien, y le echáis un poco de imaginación a la cosa, podréis ver que, si quitamos los cascos a los tipos de las fotos, su semejanza no parece del todo casual. Hasta en los ojos se asemejan. ¿Será sólo una compañía la encargada de realizar las carátulas de los juegos?

Bromas aparte, éste no es el primer caso de apariencia tan "parecida". Intentad buscar vosotros mismos en otros juegos este tipo de casualidades y hacédnoslo saber. Ya conocéis nuestra dirección.

¿Sabías que...?

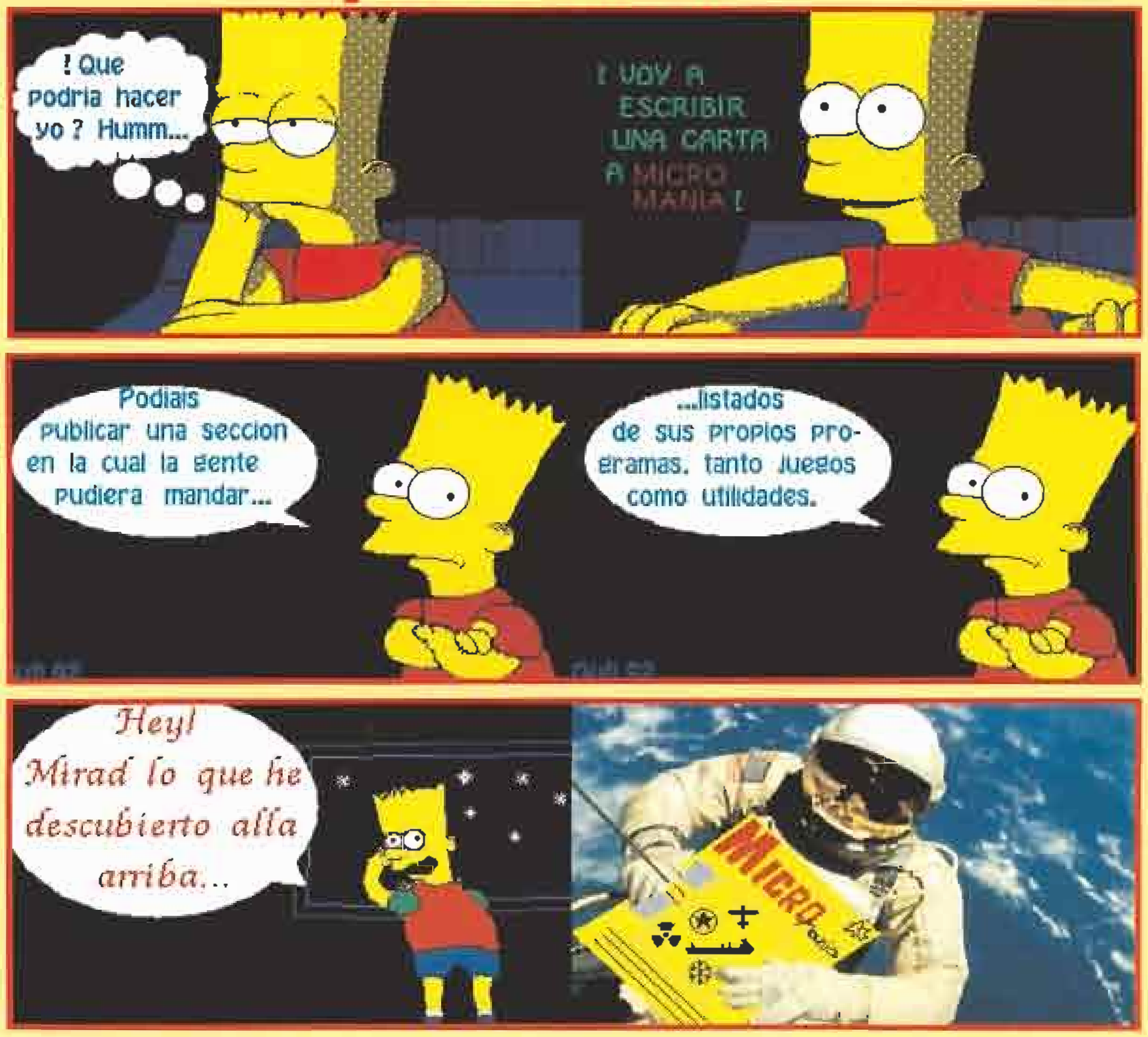
el nuevo lanzamiento de la compañía de entretenimiento Commodore, el esperado Amiga 600, ya está en nuestro país distribuido por Mail Soft.

El equipo contiene un disco duro opcional, la única asignatura pendiente de este ordenador junto con su velocidad a la hora de mover gráficos vectoriales. Así, el Amiga se incorpora al selecto grupo de ordenadores que pueden acceder a una gran cantidad de información en un corto espacio de tiempo.

A pesar de que la capacidad del disco duro es tan solo de 20 Mb, ya contamos con algo más de lo que antes teníamos, lo cual es mejor que nada, ¿no creéis? Dispone de un mega de CHIP RAM, pero sin monitor. El paquete viene acompañado de un disco de Workbench y el Kickstart versión 2.0.

Su precio será de 54.900 pesetas sin disco duro y 74.900 pesetas con el mismo.

¡DALE MARCHA!



David Gutiérrez nos ha mandado, desde Zaragoza, una animación que ha realizado en su flamante PC 386SX, de uno de los personajes más queridos en los Estados Unidos y en España. Para ello ha utilizado la secuencia de presentación de la, hasta ahora, única aventura de este simpático personaje editada en nuestro país.

Bart Simpson se encontraba aburrido en su habitación. De pronto, echó un vistazo a su revista favorita y decidió escribirnos una carta, contándonos sus nuevas aventuras de vuelta a la escuela. Además, aprovecha la animación para hacernos una sugerencia que anotamos para un futuro. Ten en cuenta que el espacio necesario para publicar dichos listados debería ser amplio, debido a la longitud de los programas que tienen un mínimo de calidad. Pero bueno estudiaremos tu propuesta.

¿Cómo es posible que Sega saque al mercado el Menacer, una clara copia de la SuperScope de Nintendo, y no intente crear nuevos aparatos que hagan más divertido el uso de dos de las mejores consolas del mercado, como son la Mega Drive y la Super Nintendo?

¿Por qué la consola Neo-Geo mantiene un precio tan elevado, inaccesible para casi todos, al igual que sus cartuchos, cuando en otros países, aunque sin tener todavía un precio más reducido, si es comprada por un mayor número de usuarios?

¿Cuándo podremos ver cómo las compañías de software se tiran los trastos a la cabeza por hacerse con los derechos de Maradona, después de su tan esperado regreso, para realizar un juego de fútbol a la altura de su categoría, puesto que alguna cadena televisiva ya lo tiene fichado?

¿Qué es lo que ha impedido poder ver en el stand de Atari en el último E.C.T.S., algo más que una simple fotocopia de las características técnicas del nuevo Falcon 030, según dicen, con unas cualidades gráficas sobresalientes?

NOTA.- Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Esperamos impacientes vuestras cartas!! Por si todavía queda por ahí algún despistadillo os recordamos que nuestra dirección es: MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

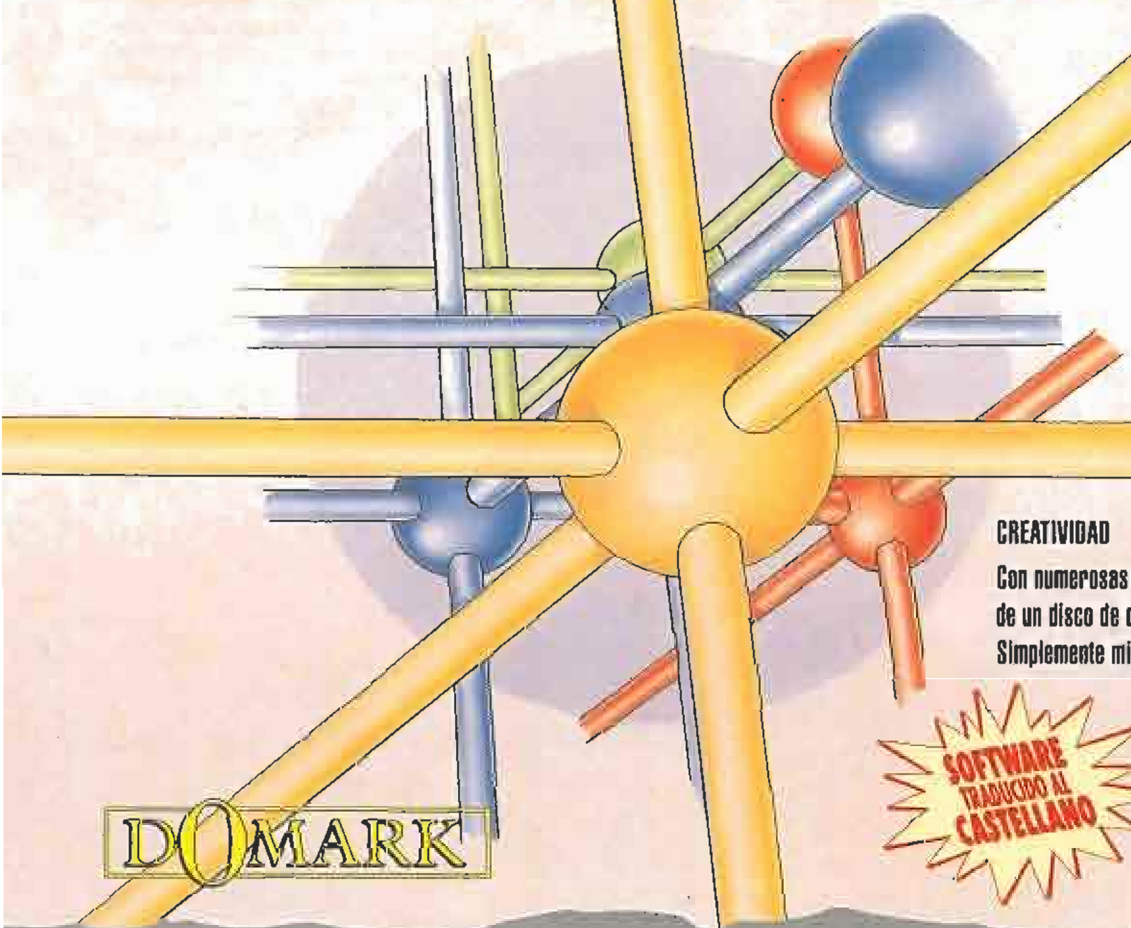
HUMOR por Ventura & Nieto

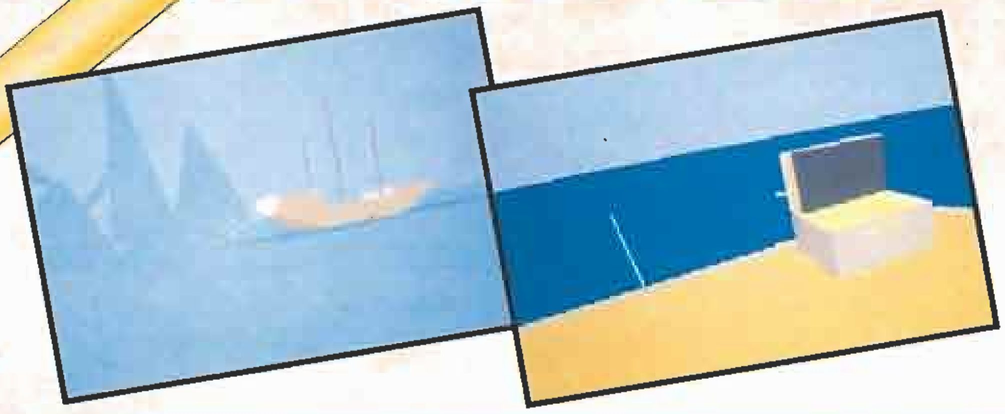


FORMIDABLE... *la espectacular bajada de precios de las consolas en nuestro país, equiparándonos así al nivel europeo. Hasta los precios de algunos videojuegos se están contagiando de esta bajada, en lo que se denomina una serie "budget", a pesar de que las restantes novedades no sólo no sean más baratas, sino que hasta aumenten su precio debido a una mayor calidad en los mismos. Que le vamos a hacer, la calidad también hay que pagarla.*

LAMENTABLE... *que os enfadéis tanto con nosotros por no comentar juegos de ocho bits en nuestra revista. Ya sabéis lo mucho que ha cambiado el mercado nacional e internacional, y lo poco que se interesan las compañías de software por este tipo de formato. Por favor, comprended nuestra situación y sed más pacientes. Además, la cosa no es tan grave como parece, porque nuestra memoria no flaquea tan a menudo y si un juego aparece en ocho bits procuramos informaros puntualmente.*

3D CONSTRUCTION KIT 2.0™





CREATIVIDAD

Con numerosas características nuevas, 3D Construction Kit 2.0 se encuentra realmente al borde de la Realidad Virtual. La inclusión de un disco de datos lleno de objetos y escenas prediseñados significa que nuca más tendrá que crear sus objetos partiendo de cero. Simplemente mire en el catálogo de color especial, escoja el objeto que desee y pulse una tecla para llevarlo a su entorno. Hay coches, casas, barcos, árboles, muebles —todo lo que necesita para formar las bases de un mundo virtual.

Símplemente imagínelo. Puede diseñar la casa de sus sueño, y luego caminar o volar por ella, realizando cambios —color, sombras, formas, detalle, diseño, sonido, animación — cualquier cosa que desee.

Cuando sepa en que consiste la Realidad Virtual, realmente deje que su imaginación le lleve a un mundo diferente.

Disponible en PC, AMIGA y ATARI.

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

DOMARK

¡Simplemente imagínarlo!



Deluxe Trivial Pursuit™

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

Juego de mesa

Más de medio millón de personas disfrutan ya de la versión de ordenador del juego de tablero más vendido del mundo.

Las preguntas son tan irrelevantes e irreverentes como siempre, pero ahora ofrece gráficos, efectos de sonido y música. ¿Flotan los guisantes congelados? ¿Cuántas pelotas de glof hay en la luna? A quién le importa: todo forma parte de Trivial Pursuit.

Disponible en PC.

DOMARK

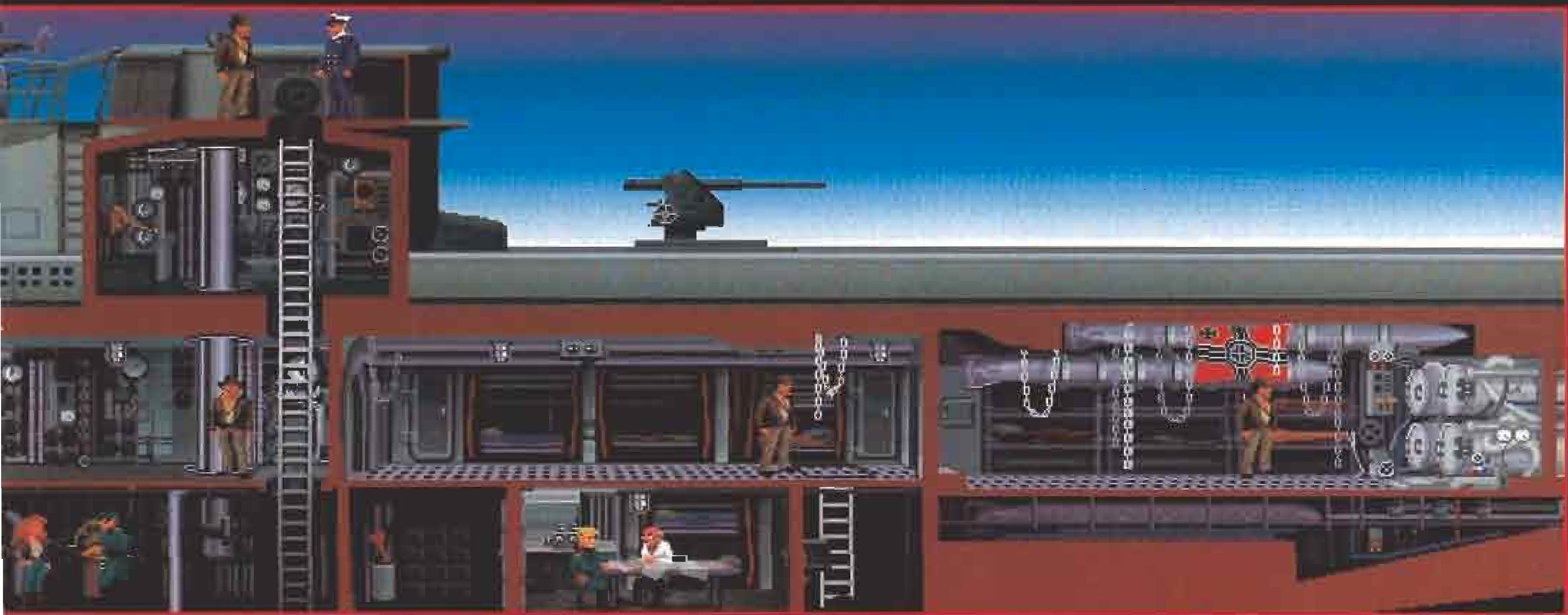
DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40



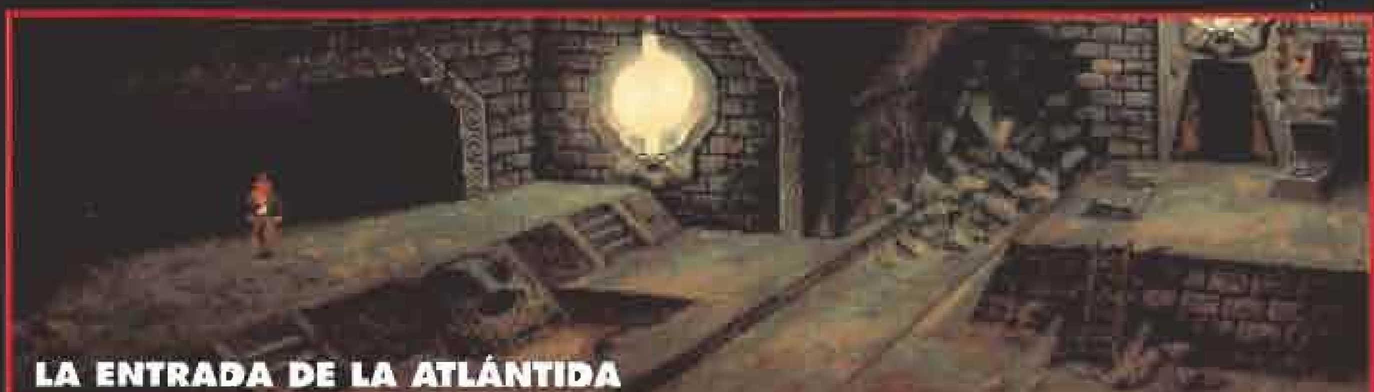
▲ LA ISLA DE CRETA ▼



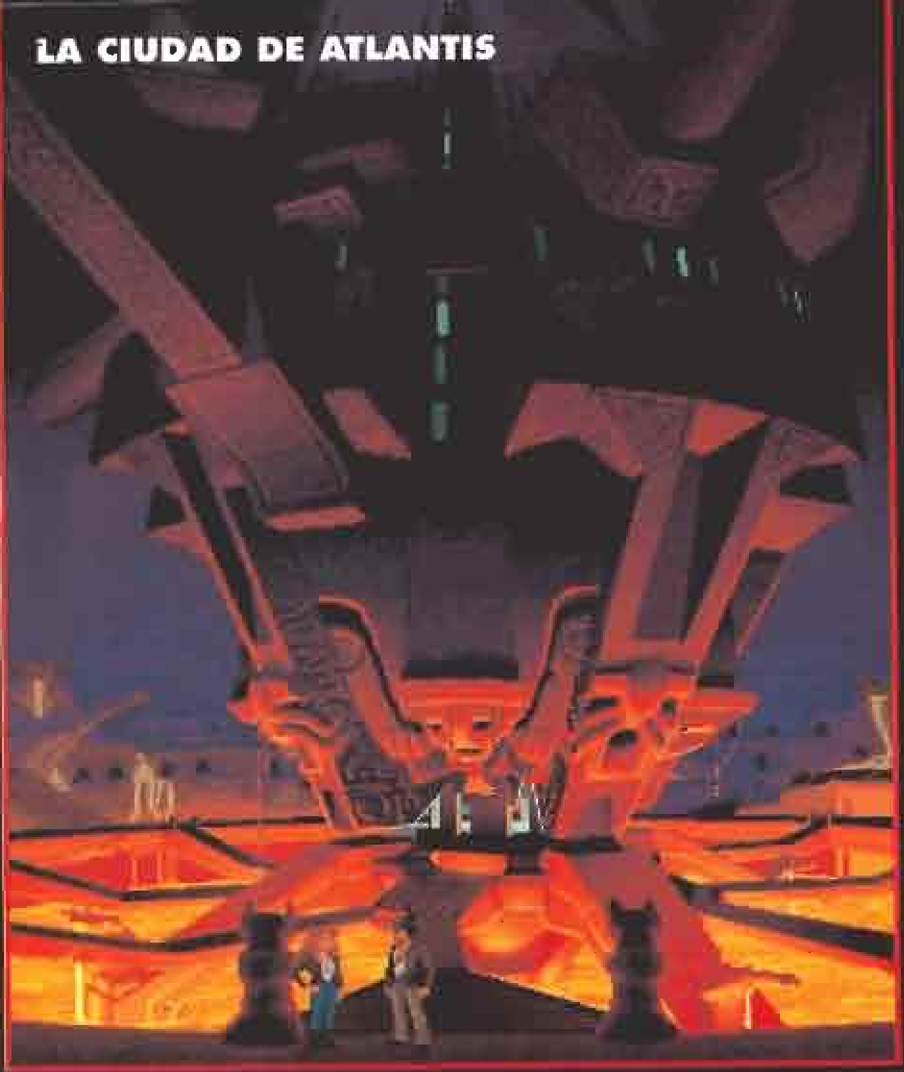
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS





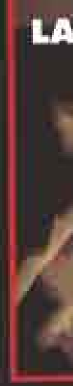


LA ENTRADA DE LA ATLÁNTIDA



LA CIUDAD DE ATLANTIS









LOS OTROS IN



LA ISLA DE THERA



LA EXCURSIÓN SUBACUÁTICA

Si quieres recuperar la piedra de Trottier deberás recorrer las calles de Montecarlo a toda velocidad hasta conseguir destrozar el coche de los agentes nazis que le han raptado. El accidente terminará con el francés en el suelo gravemente herido.



PERDIDO EN MONTECARLO


TRANSFORMACIÓN FINAL



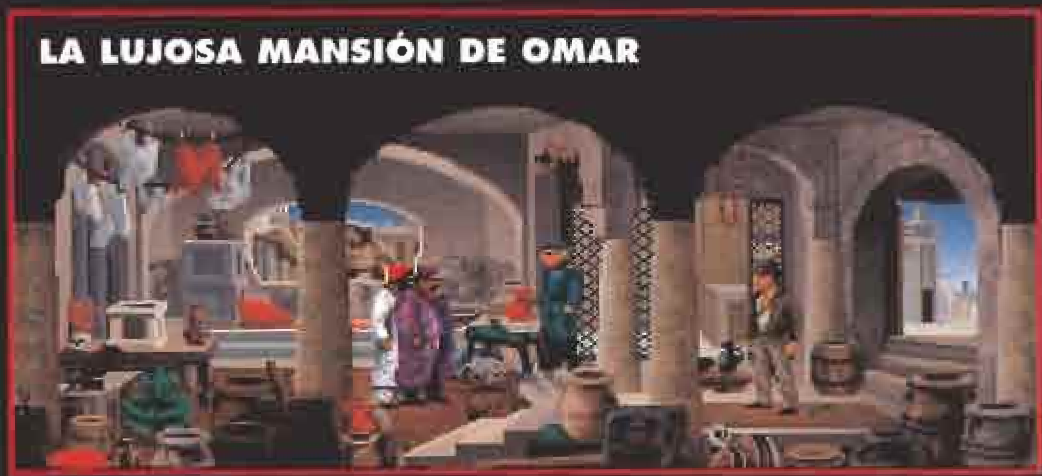






DIANA JONES


EL LABERINTO DE ARGEL


LA LUJOSA MANSIÓN DE OMAR


POR EL DESIERTO EN CAMELLO


EN EL INTERIOR DE THERA


ECUESTRADA POR LOS NAZIS


UN BARCO DE ALQUILER

EL LABERINTO



1 ENCUENTRO DESAFORTUNADO



2 UN PASADIZO SECRETO



3 ARTE ATLANTIANO



4 LA ESTATUILLA EEL



5 EL NIDO DE LOS CANGREJOS



6 LOS CENTINELAS



NOTA: La ub
las diversas
cada vez que
tida diferent
localizacione
manecen ina



7 LOS CALABOZOS



8 UN CADÁVE

EL GRAN CANAL



LA MALDICIÓN DE NUR-AL-SAB



EN EL LABERINTO



D DE ATLANTIS



cación relativa de
abitaciones varía
se juega una par-
, exceptuando las
6,7 y 8 que per-
teradas.



9 LA MÁQUINA DE FABRICAR ORICHALCUM



10 ESTATUA CABEZA DE PEZ



11 UN ROBOT DESPIEZADO



12 EL SEGUNDO ROBOT



13 ESTATUA DEL VASO DE PIEDRA



EN EL METRO

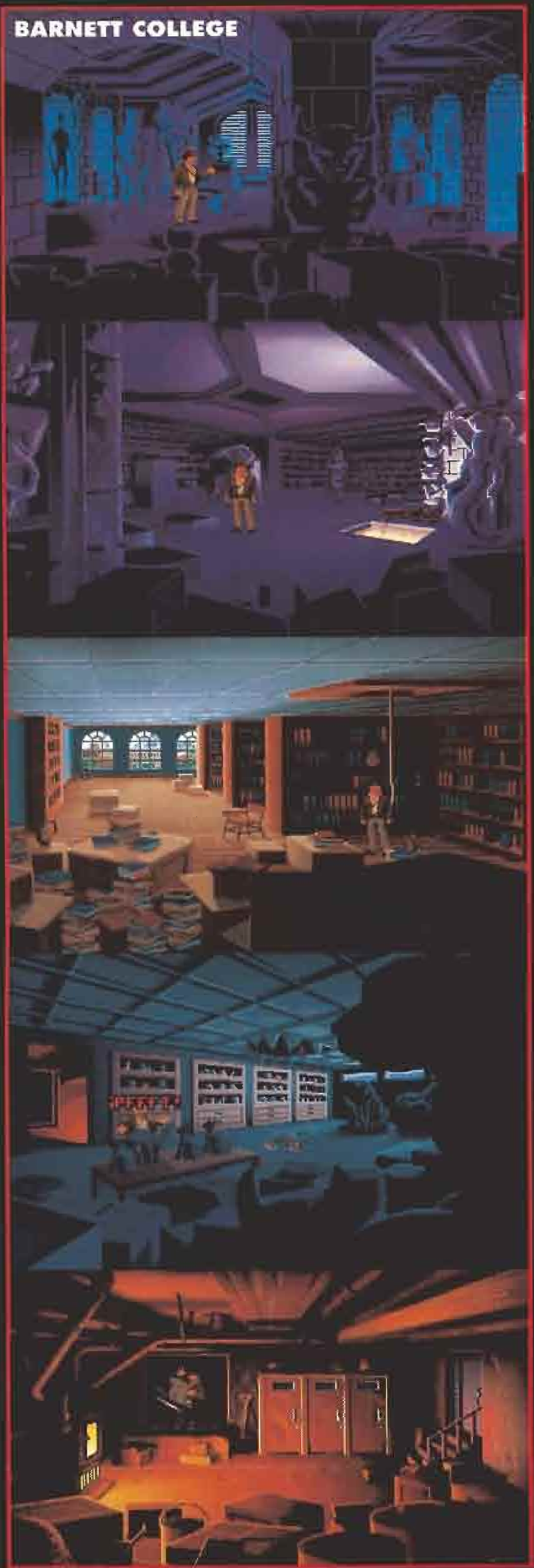


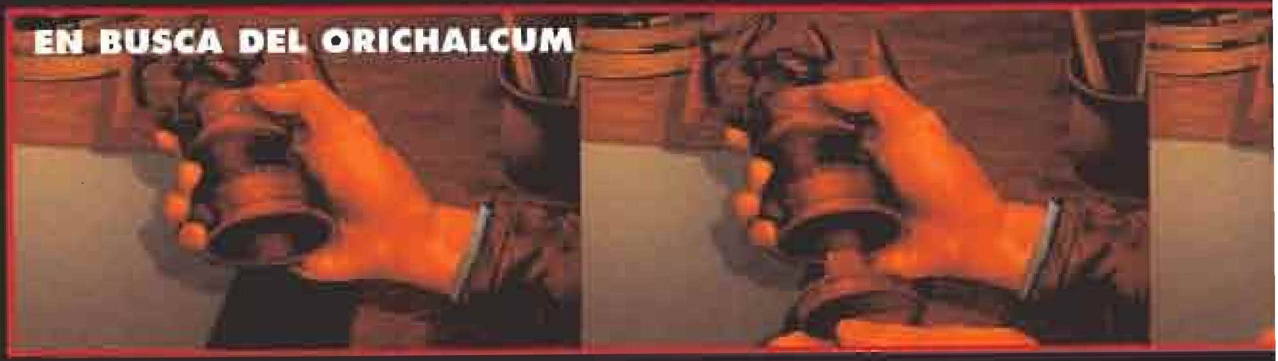
14 LA HABITACIÓN DE LA LAVA



DEL VOLCÁN



















«Indiana Jones & the fate of Atlantis» es una aventura de lujo a la altura de su intrépido protagonista.

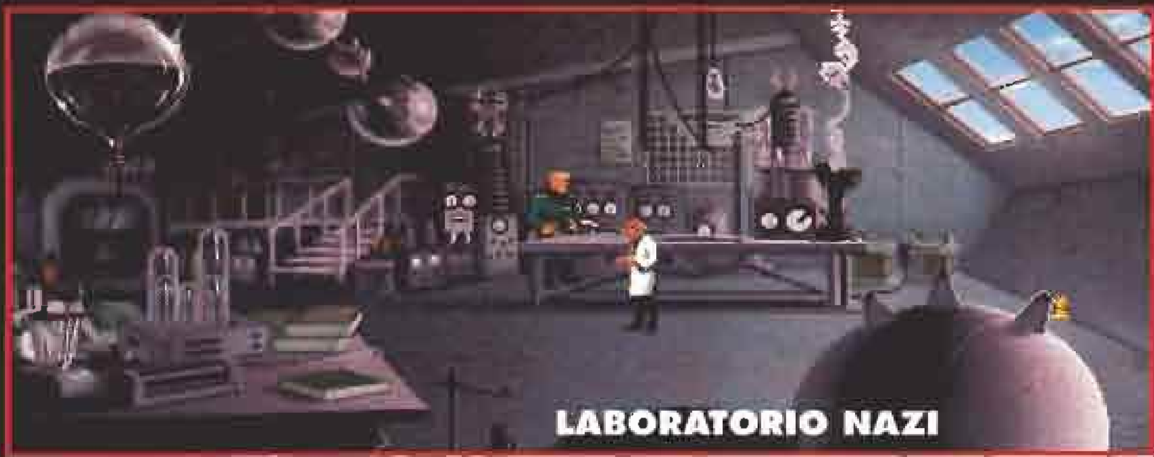




EL TEATRO DE NUEVA YORK

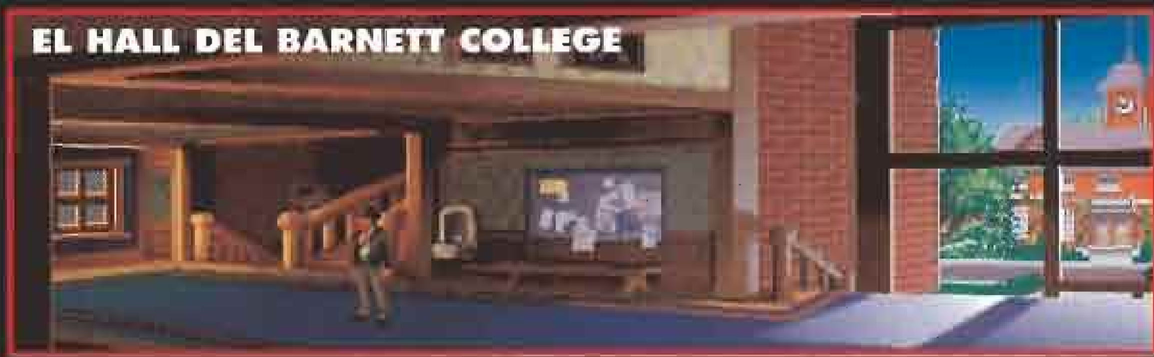






LABORATORIO NAZI





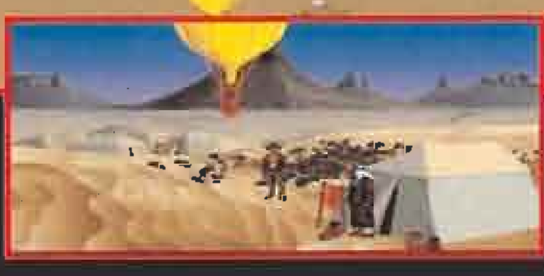
EL HALL DEL BARNETT COLLEGE

NOTA: Las excavaciones en las que los nazis buscan los restos de la Atlántida están en lugares diferentes cada vez que juegas una nueva partida. Con los oasis sucede exactamente lo mismo.

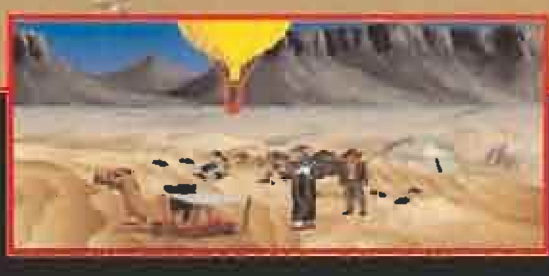
BAJO EL CAMPAMENTO



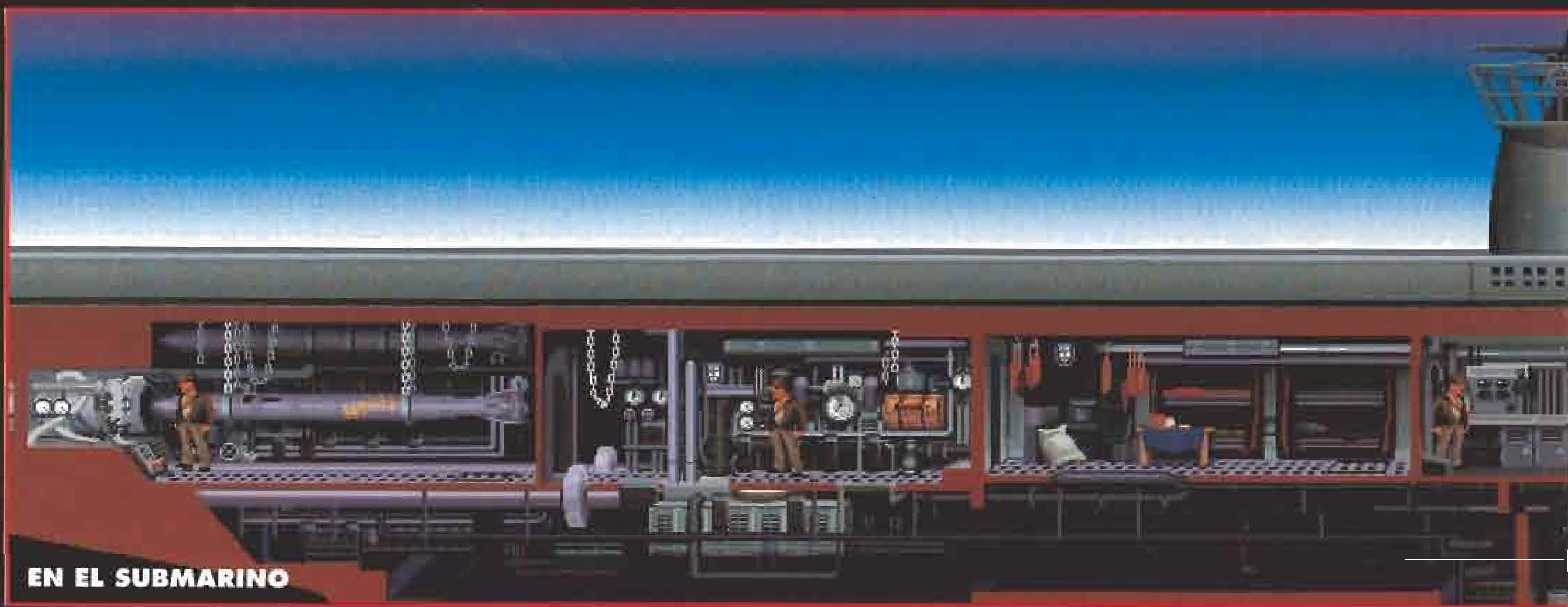
EL DESIERTO

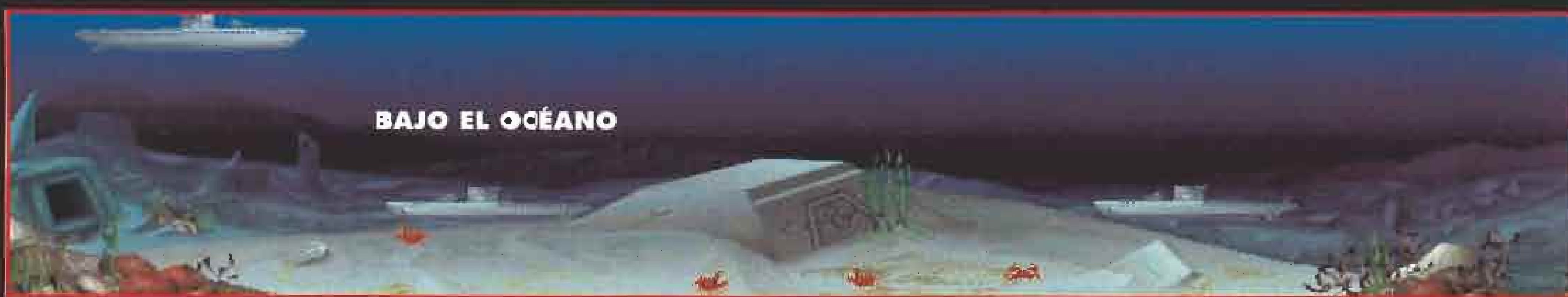


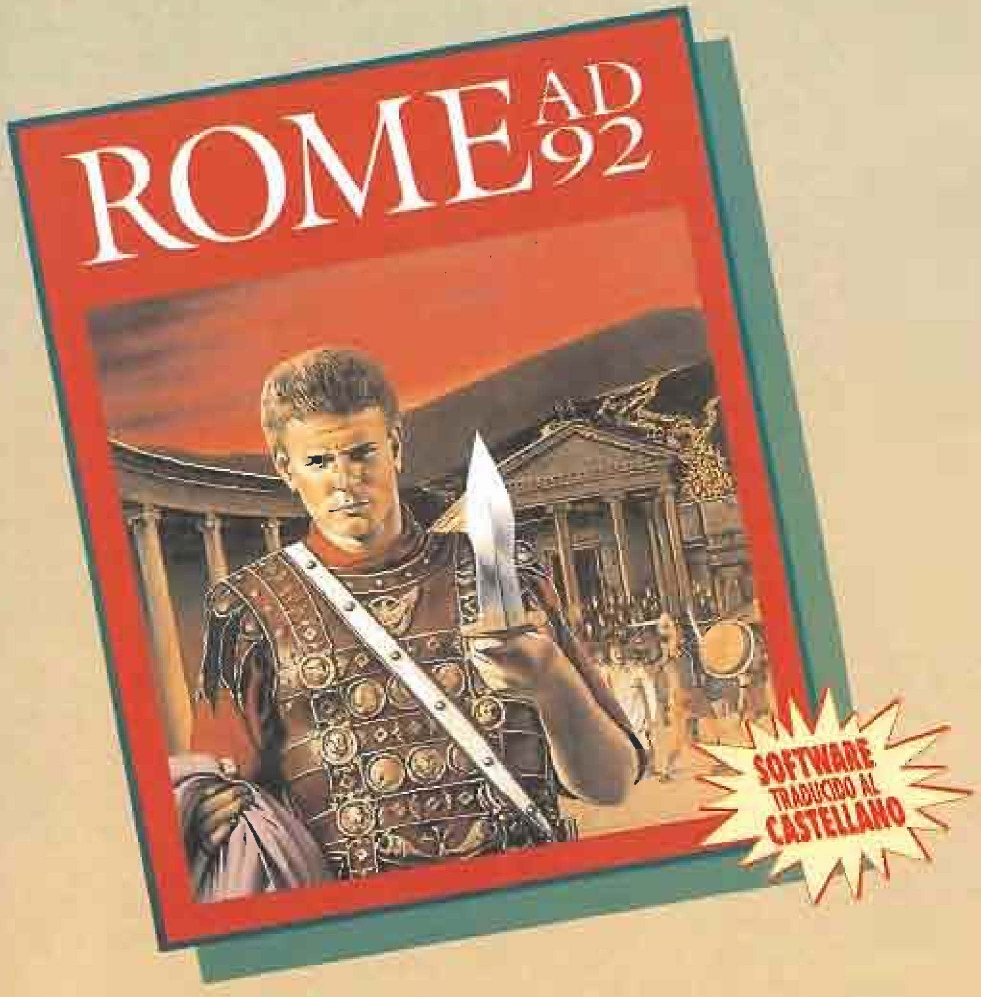





EL LABERINTO DEL MINOTAURO


EN EL SUBMARINO


BAJO EL OCÉANO





Serás candidato a Emperador

Juego de rol

AD 92: una época no muy diferente a la nuestra en la que dominan las luchas por el poder y las intrigas políticas. Allí, en la antigua Roma, aprenderás los asuntos de los políticos, obtendrás honor y posición social charlando, mintiendo, robando, demostrarás tu valor militar matando víctimas inocentes... y al final quizás te conviertas en un candidato para desafiar al poder del mismísimo Emperador.

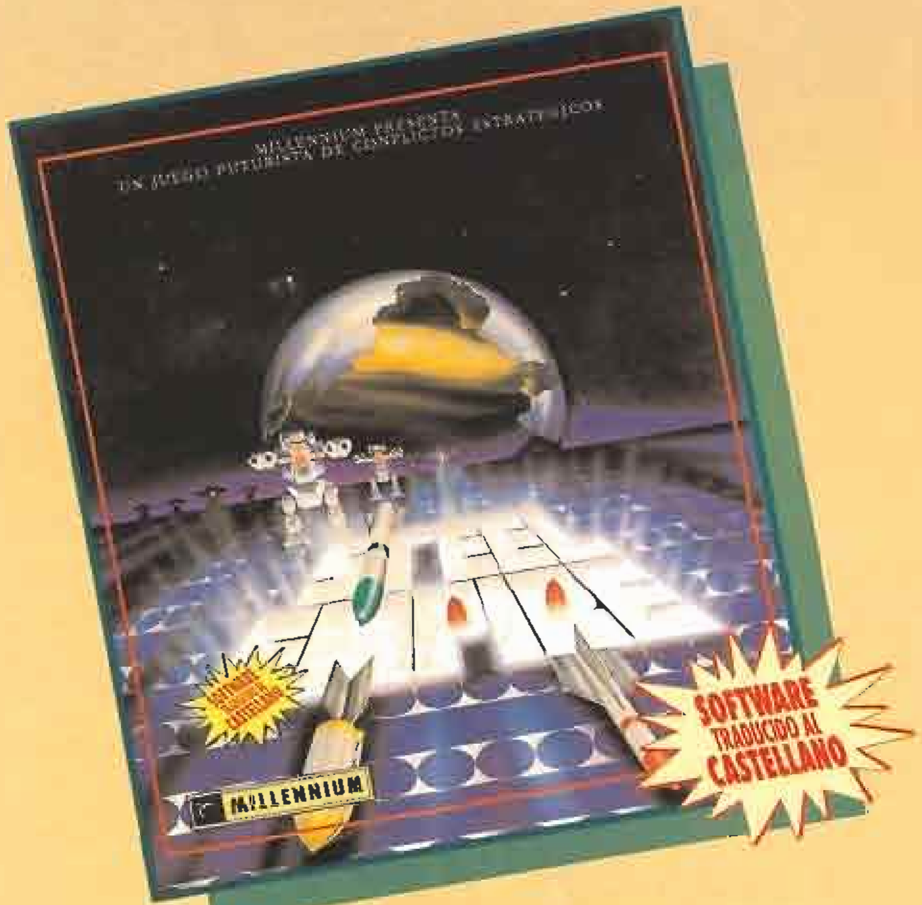
Disponible en PC

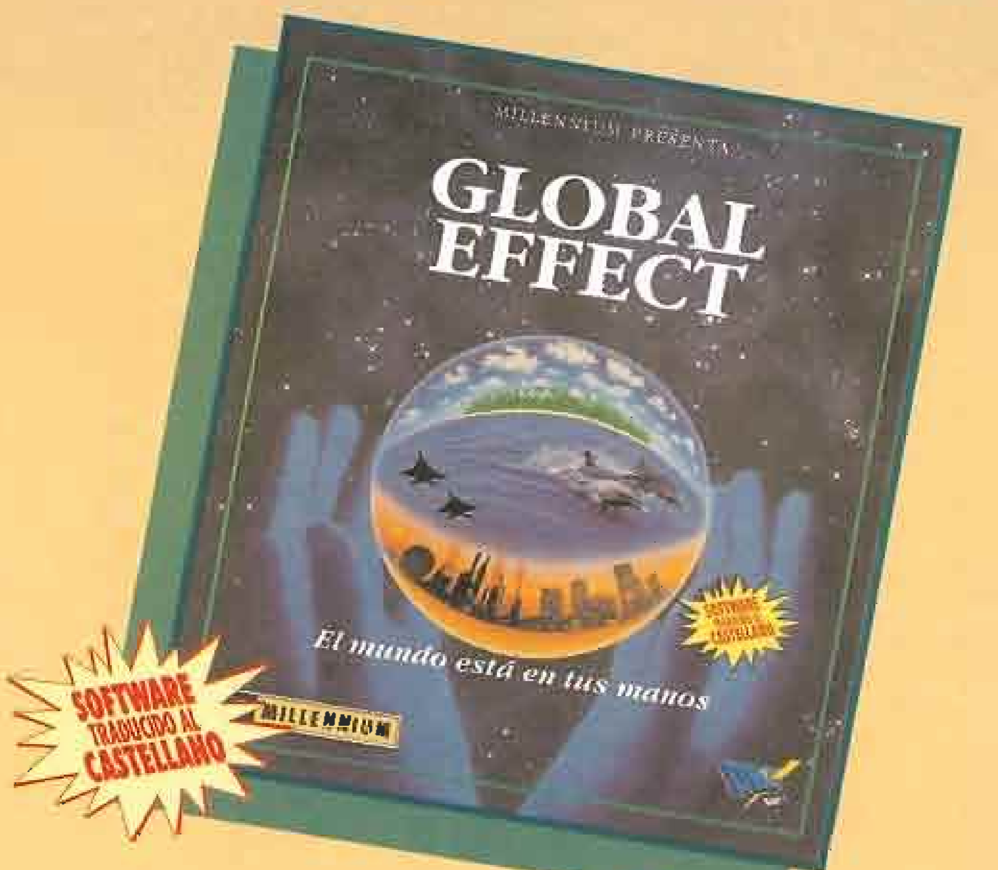
Encuentra el único anillo verdadero

Juego de rol

El pérfido Saurón persiste en su intento de capturar el único anillo verdadero, pero ahora el diábolico mago Sarumán también va tras él. Tú y tu equipo viajaréis por el oscuro y misterioso bosque de Fangorn, franqueando pasos de montaña, cruzando las cuevas de la inmensa fortaleza y vislumbrando la espectral palidez de los espíritus eternos, para enfrentarte finalmente cara a cara con las misteriosas dos torres.

Disponible en PC





Dirige la destrucción de los Imperios rivales

Estrategia

Cinco grandes potencias industriales y militares compiten por dominar el planeta Orión. Como Comandante Supremo de uno de ellos, debes planear y dirigir una campaña estratégica, partiendo de un sólo territorio para destruir a los imperios rivales.

Disponible en Amiga y PC

El mundo está en tus manos

Estrategia

El mundo está en tus manos. Una nueva civilización. Controlas el delicado equilibrio del mundo natural y construyes civilizaciones para emular a las de la Madre Tierra. Produce energía, y distribúyela por ciudades en continuo crecimiento, pero controla sus efectos que podrían significar la transformación de los bosques en desiertos, que los mares engullan tus ciudades.

Disponible en Amiga y PC

ELECTRONIC ARTS

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40

CARTOONERS

La compañía Eletronics Arts es ampliamente conocida por su programa de diseño «Deluxe Paint». Pero también por el más reciente «Deluxe Paint Animation» donde, aprovechando las cualidades del primero, le fue añadida la posibilidad de realizar animaciones. Con la experiencia adquirida en este último, han realizado «Cartooners», un programa para crear tus propias películas de dibujos animados al más puro estilo Walt Disney.





Pocos programas educacionales existen hoy en día en el mercado. «Cartooners» es uno de ellas, ya que da la posibilidad de aprender a hacer animaciones a los más pequeños de una forma rápida y sencilla. Pero además, lo que es más importante, para interesar a un niño de manera divertida. Y qué otra manera de hacer animaciones divertidas, que la de realizar dibujos animados con el ordenador.

Lo primero que llama la atención de este programa es su facilidad de manejo gracias al uso del ratón. Este se utilizará para marcar en los iconos, que tienen un estudiado diseño para ser rápidamente asimilados por un niño.

Además, las funciones de animación son las justas para facilitar el proceso de hacer una película de dibujos animados, pero sin tener que aprender muchos comandos ni consultar demasiado el manual. De todas formas, en algunos pasos convendría la tutela del niño por alguien mayor, sobre todo a la hora de la instalación ya que tenemos la posibilidad de elegir entre distintos tipos de impresora, tarjetas gráficas y de sonido. Pero también por la dificultad de algunas partes de la realización de la animación.

También decir que tanto el programa como las instrucciones están totalmente traducidos al español.

LOS PRIMEROS PASOS

Nada más ejecutar el programa nos encontraremos con un menú de tres opciones, donde dos de ellas son para visualizar las películas que vienen creadas o que hayamos creado nosotros mismos a modo de espacio de dibujos animados, como si de una sesión televisiva se tratase. Existe un amplio abanico donde elegir de animaciones cortas –algunas muy divertidas–, donde podremos ver todas las posibilidades que nos ofrece el programa para desarrollar nuestra imaginación.

Existen numerosos personajes y escenarios creados. Los diálogos entre los personajes se realizan a través de bocadillos, como en los tebeos, con la inclusión de música y efectos sonoros en las escenas.

CÓMO CREAR NUESTRAS PROPIAS ANIMACIONES

Si escogemos en el menú "Crear", entraremos en el proceso de realización de nuestra propia película. Aparecerá una pantalla, en la cual tenemos en la parte superior varios menús desplegables con todas la opciones de animación, y donde hay todo lo necesario para realizar nuestro film.

En la parte inferior están los controles de grabación de los fotogramas (son los distintos dibujos independientes que, al solaparse a cierta velocidad, producen el movimiento que nosotros vemos en la pantalla). Podemos grabar, reproducir, retroceder y avanzar la película.

Lo primero de todo será elegir el escenario donde se desarrolla la acción. Elegiremos entre los muchos que vienen creados, como una granja, un maizal, un parque, e incluso el planeta Marte. Pero también podemos crearnos nuestro propio escenario con un programa de dibujo, e incorporarlo a nuestra película, siempre que esté, claro está, en el formato de «Deluxe Paint». Lo siguiente será elegir los personajes, donde los encontramos de todo tipo. Desde los típicos de los cuentos populares de toda la vida, como lobos, cerditos y conejos, hasta alienígenas. También podemos escoger entre distintos objetos animados y de acompañamiento.



Ir de cine con «Cartooners» es muy fácil y barato, sobre todo si hemos sido nosotros los autores de las obras maestras que se proyectan.

¡¡ ACCIÓN !!

Ya sólo tenemos que dar vida a los personajes y ponerles un diálogo. Cada personaje, según sus características, tiene distintas opciones: andar, girar, coger cosas, permanecer parado, etc. Todo esto lo realizaremos con sólo marcar con el ratón el personaje, para colocarlo en el lugar del escenario que queramos y dar la orden de que realice la acción que deseemos. Entonces, daremos a la tecla de REC y se grabará esa escena. Podremos volver

FOTOGRAMA A FOTOGRAMA

Lo mejor de este programa es que permite a los más pequeños ser los creadores de sus propios dibujos animados.

hacia atrás para modificarla o añadir otros personajes en la trama. Estos pueden ser colocados en distintos planos para que pasen por detrás unos de otros, y así dar sensación de profundidad. Los diálogos se realizan poniendo bocadillos al estilo de los comics. Además podemos añadir música de fondo a la escena, entre las varias que trae el programa, e incluso efectos de sonido. Podemos también encadenar películas, e introducir y sacar nuevos personajes y escenarios, para así poder realizar verdaderas historias que nada tengan que envidiar a las que vemos en televisión, con el único límite de nuestra imaginación.

APRENDER DIVIRTIÉNDOSE

Como todo buen programa educacional que se precie, Electronics Arts propone una serie de fórmulas para implicar a los niños más pequeños en la utilización de «Cartooners», ya que considera que los usuarios habituales de éste serán padres y hermanos mayores, debido a su sencillez de manejo y su adicción. Para ello propone la realización de juegos, como el que un niño comience una historia y la termine otro, y da indicaciones de cómo guiarlos en el uso y aprendizaje progresivo del programa. Gracias a la posibilidad de imprimir los fotogramas por impresora se abre un amplio campo, como es el de la creación de cuentos en viñetas o de felicitaciones de cumpleaños. Y todo ello con el aliciente para el niño de haber sido él el creador.

E.P.M.

FICHA TÉCNICA

CARTOONERS

- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **CGA, EGA, MCGA, VGA**
- Distribuidor: **DRO SOFT**
- PVP. Recomendado: **8.990 pesetas.**



La entrada en este programa no puede ser más triunfal. Ya de primeras nos preguntan qué es lo que nos apetece hacer en el juego.



En pleno proceso creativo, «Cartooners» nos invita a introducir distintos elementos que sumen originalidad a nuestras escenas. En esta ocasión, un corazón...



Los bocadillos, o típicos diálogos de comics, dan mucha vida a nuestras creaciones. Especialmente las ingeniosas frases que escribimos dentro de los mismos.



Los personajes que nos ofrece «Cartooners» no pueden ser más simpáticos. Los tenemos de todos los tipos y de todos los tamaños.



Escenarios de todo tipo pueden ser seleccionados en este programa, para dar una perfecta ambientación a nuestras aventuras.



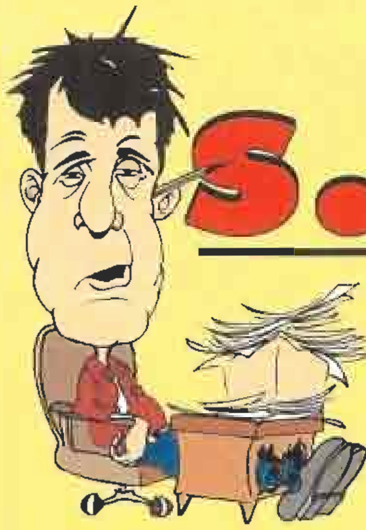
«Cartooners» permite no sólo realizar bocadillos, sino darles color, distintos tipos de letra, configuración, etc. Las posibilidades son múltiples.



Para los que os cueste un poco dejar de lado los programas de mata-marcianitos, también «Cartooners» os permite jugar con estos seres...



No sólo podremos ambientar nuestras aventuras en una noche estrellada, al calor de una hoguera, sino en plena campiña, con árboles y pajaritos.

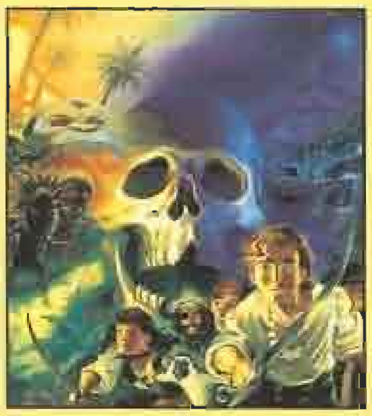


S.O.S. WARE

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA**. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rapidamente.
Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

Como lo prometido es deuda, continuamos con nuestra sección de ayuda S.O.S. WARE. Ya os lo contábamos en el número anterior: nuestra intención es la de ayudaos en lo posible con todos los problemas que os surjan a la hora de sentaros frente a la pantalla de vuestros ordenadores. Esperamos que número a número las dudas de todo tipo de juegos queden más que resueltas.

MONKEY ISLAND



En el «Monkey Island» de PC, hago la secuencia 4-1-3-2, pero no puedo abrir la puerta de la caja fuerte.
CRISTINA SÁEZ GAVA (BARCELONA)

Una de las cosas buenas que tienen las aventuras, y el «Monkey Island» en particular, es que las secuencias de este tipo cambian en cada partida. En el caso que nos explicas, el mejor consejo que podemos darte es que estudies atentamente la combinación cuando su dueño la abra con ayuda de la tecla de pausa.

¿Cómo puedo hacer uso del casco con el cañón, para llegar hasta la isla en el «Monkey Island» de PC?
MANUEL JIMÉNEZ (GRANADA)

Es más fácil de lo que parece. Lo más importante es que hasta que no tengas todos los objetos, el mismo juego no te dejará usarlo. Piensa que los cañones necesitan: pólvora, o algo así, una mecha y un poco de fuego para prender la mecha.

Me gustaría que me ayudaseis a sacar a Otis de la prisión en la versión de PC del «Monkey Island», puesto que las jarras se me derriten.
GEMMA GALLEGO (MADRID)

La solución a tu problema es coger más jarras y, cuando vayas hacia la cárcel y veas que la jarra se estropea, pasar el contenido de ésta a otra nueva. Debes repetir esta operación hasta llegar a la prisión y poder vaciar la última jarra de grog dentro de la cerradura.

En el «Monkey Island» de PC no consigo cruzar la empalizada y llegar sin problema hasta la cabeza del mono gigante.
MARIANO ABAD (BARCELONA)

Todo tiene solución si cuentas con la indispensable ayuda de tus amigos, aunque sean un poco animales. Debes tocar una de las ramas del tótem que más destaca, procurando estar en compañía de un pequeño mono que, al verte, imitará tus movimientos y se colgará de ella, abriéndote el camino que te permitirá acceder a la siguiente pantalla.

En el «Monkey Island» de PC, ¿qué tengo que hacer para avanzar tras utilizar el espejo, el marco de la casa y el telescopio con la estatua?
LUIS CASTILLERO (MADRID)

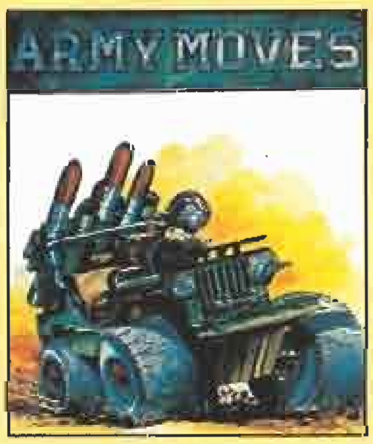
El rayo de luz que viene por la ventana e incide en el telescopio y en el espejo, marcará el lugar en el que debemos mover el ladrillo para conseguir otra parte del mapa. Para librarte del hombre de la puerta deberás conseguir un antídoto para que la bebida no te haga efecto. Este lo podrás obtener gracias a la chica que alquila barcos.

JAMES BOND

¿Cuántos juegos de James Bond existen, y cuáles están disponibles para Amiga?
JESÚS SEDANO (MADRID)

Ahora nos vienen a la mente «Panorama para matar», «The living daylights», «Vive y deja morir», «Licencia para matar» y «La espía que me amó», todos editados por Domark y de los cuales solamente el último está disponible para Amiga.

ARMY MOVES



Me gustaría saber la clave para poder entrar en la segunda fase del «Army Moves» de Dinamic para PC.
ALBERTO B. GÓMEZ (MADRID)

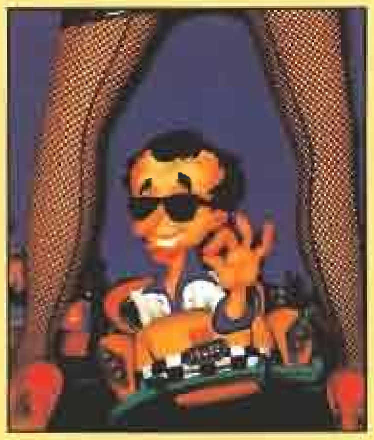
La clave para ese estupendo e intemporal juego es: 26362.

MONKEY ISLAND II

Me gustaría que me ayudasen a encontrar la cuerda en el «Monkey Island 2», en su versión PC, ya que no he podido hacerlo hasta ahora.
ÁLVARO REDONDO (SEVILLA)

Lo que tienes que hacer es irte al lago donde está el ataúd, montarte en él y dejarte llevar hasta la cueva de la hechicera. Allí encontrarás la ansiada cuerda.

LARRY I



Me gustaría saber cómo entrar en la puerta de la derecha en el bar de Lefty en el «Larry I», y también para qué sirve el mando de TV. Tampoco sé cómo abrir la puerta del 4º piso en el casino.
ABEL GARCÍA (JAÉN)

Busca la contraseña escrita en la pared de los lavabos. El mando sirve para despistar durante un buen rato a un gigantesco matón que te encontrarás tras esa puerta, que hasta ahora no sabías abrir. El cuarto piso del casino está reservado para que pases tu luna de miel. La chica de la disco será tu futura y sucumbirá ante unos bombones, un diamante y una rosa.

TARJETAS GRÁFICAS

Tengo un Amstrad PC 1512 con CGA, y dado que ahora la mayoría de los juegos sólo van con EGA o tarjetas superiores, querría saber si se le puede poner EGA y cuanto costaría.
JUAN C. GÓMEZ (VALENCIA)

En un Amstrad, hacer eso sería una proeza y además bastante caro. Pero si quieres saberlo mejor dirígete al servicio técnico de Amstrad más próximo que tengas a tu domicilio.

PC CON CALIDAD DE AMIGA

Me gustaría saber si pueden los PCs con tarjeta VGA alcanzar la calidad gráfica de un Amiga.
JOSÉ V. PLÁ (VALENCIA)

Depende de la resolución y del número de colores empleados en la pantalla. Sería muy complicado explicarlo aquí pero como norma os podríamos decir que un Amiga presenta menos colores pero más rapidez al manejarlos y un PC, al revés. Aunque con los nuevos modelos de compatibles super-rápidos las diferencias van siendo cada vez menores.

PRÍNCIPE DE PERSIA

En el «Príncipe de Persia» para PC ¿qué es lo que hay que hacer tras juntar al protagonista con su sombra en la pantalla doce?
JUAN P. GARCÍA (ALBACETE)

Todo lo que debes hacer es atravesar la puerta y tras luchar con el último personaje, podrás ver a la chica, esto es, el final del juego.

MANIAC MANSION

En el «Maniac Mansion» de PC, ¿cómo puedo salir fuera de la mazmorra?
CARLOS A. BALSEIRO (PONTEVEDRA)

Puedes salir fuera de la mazmorra de dos formas. Bien empujando un falso ladrillo bajo la ventana izquierda de la misma o, por el contrario, cogiendo la llave de la lámpara que se romperá el reproducir en el cassete un sonido muy agudo.

Tengo varias dudas en el«Maniac Mansion» para Pc. ¿Cuántas monedas de 10 centavos hay? ¿Dónde están? ¿Cómo se abre la puerta del garaje?
JUAN P. GARCÍA (ALBACETE)

Hay más monedas de las que necesitas y están en la hucha de habitación de Fred. La puerta del garaje se abre con el Hunk-o-matic que hay en la habitación de Ted, la del equipo de gimnasia.

En la versión Pc de «Maniac Mansion» hay una llave que está colgada en una lámpara, ¿cómo se coge? ¿Cómo puedo salir de las mazmorras?
JAIME A. PADILLA (TENERIFE)

Haciendo sonar en el cassete la cinta que contiene la copia de un disco rayado, el sonido producido romperá el cristal y permitirá que la llave caiga al suelo. Para salir de las mazmorras necesitarás esta llave o también podrás empujar uno de los ladrillos de la pared.

Somos unos jugadores empedernidos del «Maniac Mansion» ¿Podríais decirnos cómo arreglar los cables eléctricos de los videojuegos?, ¿dónde conseguimos las pilas para la linterna, y la gasolina? ¿Para qué sirve encender el coche y destrozar el garaje? y ¿qué objetos interesantes hay en la habitación de Edna, además de la llave?
DIEGO, ALBERTO, DAVID Y GERARDO

Vamos a intentar resolver todas vuestras dudas. Con los cables rotos que hay en el ático viejo se reparan los videojuegos. En la nevera encontraréis las pilas. La motosierra no os sirve para nada así que no os molestéis en buscar gasolina, lo mismo ocurre con el coche. En la habitación de Edna hay un teléfono que al hacerlo sonar, si lo habéis reparado antes con las herramientas del auto, distraerá a Edna.

TORTUGAS NINJA



Me gustaría que me ayudaseis ya que no consigo hacer funcionar el cargador que publicasteis en el número 33 para la versión Pc de «Las tortugas ninja». Me da error en la línea 30.
ALEIX CABRERA (BARCELONA)

Con toda seguridad, podemos decirte que el error no está en esa línea. Lo que debes hacer es revisar las líneas de los datas, en las que, con toda probabilidad, encontrarás el fallo.



Siente tu corazón latir al enfrentarte con el momento de la verdad en la competición. ¿Podrás destacar de entre los demás en las ocho diferentes pruebas deportivas? Prueba tu habilidad en este juego considerado la simulación más realista existente.

- Ocho importantes pruebas: Tiro con arco, ciclismo, hípica, 400 metros vallas, salto de altura, jabalina, salto con pértiga y kayak.
- Juego definitivo para participación en grupo: hasta diez jugadores podrán jugar por turnos.
- Sensacionales gráficos VGA 256 colores.
- Efectos de sonido digitalizados.
- Sensacional animación: auténticos atletas fueron grabados en video para crear autenticidad en todas las pruebas.
- Dos modos de juego: Entrenamiento y competición.

DISPONIBLE EN PC, AMIGA.

DISPONIBLE EN PC.

LA PIRATERIA ES DELITO

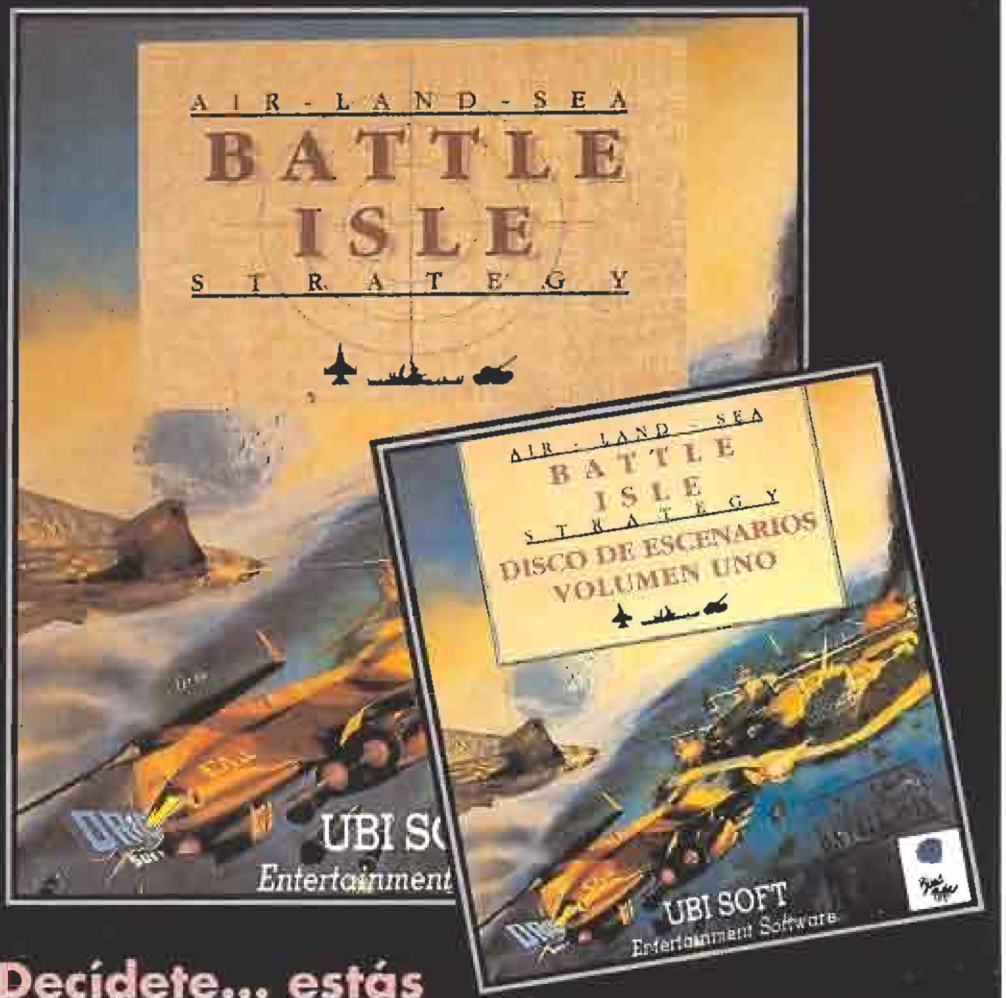


La idea del juego es no permitir que el ordenador llene la pantalla con una serie de bloques que caen. Para ello, deberás mover los bloques de colores arriba y abajo de la pantalla y colocarlos en líneas horizontales y diagonales del mismo color. Contarás durante el juego con "6 especiales" que aparecerán al azar bien sea para servirte de ayuda o complicar tu progreso. Minas, bloques transparentes, desintegradores, pelotas, pinchos y esferas giratorias además de una serie de niveles de dificultad que te mantendrán enfrente de la pantalla durante horas.

ZYCONIX TE COMPLICARÁ LA VIDA... ¡PERO TE ENCANTARÁ!

ACCOLADE
The best in entertainment software.

ERBE
SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL.: 458 16 58



Decídete... estás en medio de la batalla.

Estrategia

Al contrario que otros juegos de estrategia, Battle Isle es muy fácil de entender, permitiendo que el jugador se vea rápidamente absorvido por su acción cautivadora e intrigante. Con los nuevos niveles tendrás mpas más grandes, nuevos paisajes desérticos y glaciales, rios que cruzar, puertos que conquistasr.

Disponible en Amiga y PC

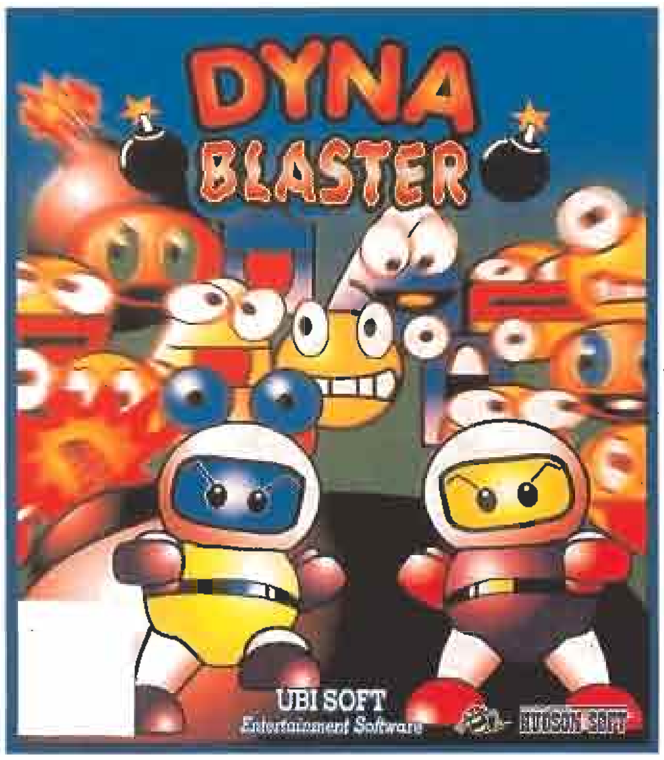


En el fragor de la II Guerra Mundial

Estrategía

El estruendo ensordecedor de la artillería, de los carros blindados y de la infantería en acción. Basado en un famosísimo juego de sociedad americano, este juego es enormemente refinado y agradablemente intuitivo.

Disponible en PC

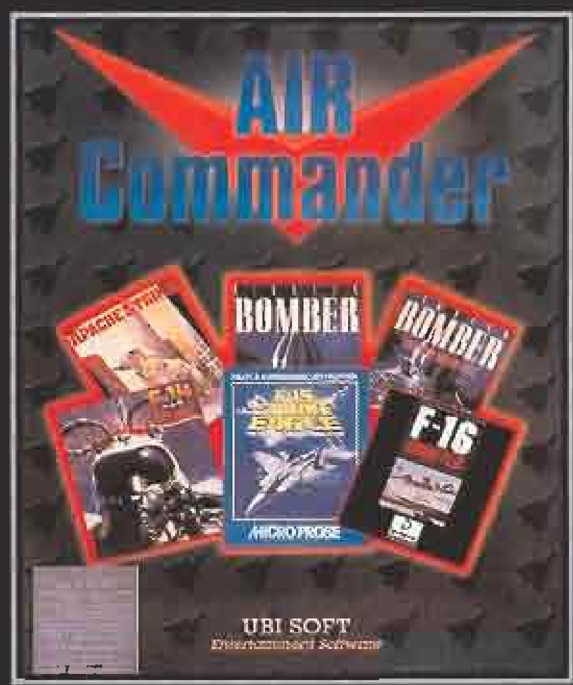


Pon bombas a tus enemigos

Plataformas

Coloca tus bombas con habilidad para potegerte de los enemigos. Recoge los iconos para obtener más bombas y explosiones mayores o programadas.

Disponible en Amiga y PC



Toma el control en tus manos

Compilación

Toma el control de los armas de combate más sofisticadas jamás creadas.
F16: Desde ataques a la superficie e interceptación aérea hasta el empleo de las distintas tácticas en maniobras de combate: ¡Todo esta previsto por completo en F16 Combat Pilot.
Fighter Bomber & Fighter Bomber Mission Disc: Prepárate para la simulación de vuelo más emocionante que jamás hayas probado y entra en un mundo tridimensional como jamas habías visto antes
F14: Pilota tu F14 en duros combates aéreos desde escenarios de guerra como el Golfo Pérsico hasta la academia "Top Gun"
Apache Strike: 1997, tu misión: buscar en las ciudades los Ordenadores de Defensa Estratégica que controlan los arsenales nucleares del enemigo.

Disponible en PC

UBI SOFT
Entertainment Software

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40

El regreso de la bestia

SHADOW OF THE BEAST III



Las trampas son unos de los divertimentos preferidos de Psygnosis y ¡cómo no!, el juego está lleno de ellos.



Equilibrar la balanza, ¡ese es el problema! Pero, ¿cómo resolverlo? Piénsalo un poco, es más fácil de lo que parece.



Los gigantescos enemigos de final de fase, se mantienen en el juego al igual que ocurrió en las anteriores entregas.



Existen formas más sutiles de abrir una puerta que con un ariete como este. Pero a falta de una buena llave...

La trilogía se completa. Ha llegado el momento definitivo para todos, jugadores y programadores. La tercera parte se encuentra frente a nuestros incrédulos ojos. La bestia se lanza al combate final. Estamos ante un juego que todos aguardábamos con algo más que impaciencia, casi con ansiedad. ¿Habrán echado el resto en Psygnosis, tal y como prometían?, ¿es realmente tan bueno como esperábamos?, ¿es de verdad, tan genial como todos deseamos..?, no. Es mejor.

- PSYGNOSIS
- Disponible: AMIGA
- Arcade/Aventura

La tercera entrega de uno de los mejores juegos de toda la historia está ya al alcance de todos vosotros. Desgraciadamente, al menos en nuestra opinión, no podremos volver a disfrutar nuevamente de esta saga tras jugar con «Beast III». ¡¡¡¿Por qué, por qué?!!! La intención de Psygnosis es cerrar con este juego toda la serie de «Shadow of the Beast», de una forma cuando menos elegante y, por supuesto, espectacular. Es posible que alguno de vosotros piense que empezar la crítica de un programa, diciendo que es una pequeña maravilla, es exagerar. Obviamente esa persona no ha visto ni disfrutado ninguno de los antecesores del juego que ahora nos ocupa. Aún así, pedimos disculpas si nuestro entusiasmo parece excesivo pero, ¿qué queréis?, nos encanta.

LA HORA DE LA VENGANZA HA LLEGADO

La historia arranca en el momento que Zelek fue destruido. Aarbron, la bestia, cayó al suelo sin fuerzas a causa de la terrible experiencia sufrida.

De repente apareció ante él una figura. No era una presencia siniestra, como el resto de las criaturas a las que se había enfrentado. Una forma humana cálida y agradable se presentó con voz profunda y serena. Se trataba de Rekkan, el antiguo mago del rey, sobre el que recaía, hace ya largo tiempo, la responsabilidad de mantener un delicado equilibrio entre las fuerzas del bien y del mal. Sin embargo, la astucia de Maletoth logró confundir las habilidades de Rekkany consiguió encerrarlo en una poderosa prisión creada gracias a sus oscuras artes mágicas. Pero Maletoth no contaba con la derrota de Zelek. Un ligero debilitamiento en su poder, debido a la causa antes mencionada, permitió que el antiguo mago del rey comunicase a Aarbron que ahora era posible derrotar al malévolo señor de las bestias. Y que él debía afrontar con valor y decisión esta tarea.

De repente, notó algo extraño en su interior, se levantó y comprendió que todo había sido un sueño. ¿Todo..? Instintivamente miró hacia abajo y vio con asombrados ojos, mientras su corazón latía desenfrenadamente, cómo su cuerpo había cambiado, cómo su apariencia era la de un hombre. ¡Era libre, por fin!

Antes de que pudiera asumir totalmente su nueva identidad, el viento trajo hasta sus oídos un rumor que pronto pasó a convertirse en el claro rugido de los motores de un avión. Un avión que suavemente aterrizó junto a él. La voz de Rekkan se dejó oir una vez más –tu transporte está listo, Aarbron–. Se acercó al aparato, montó en él y el avión despegó. Hacia el Norte. Hacia Maletoth.

INCONMENSURABLE

Psygnosis ha cogido lo mejor de «Beast» y «Beast II», y lo ha mezclado sabiamente en las proporciones adecuadas. Con la paciencia y la habilidad de un alquimista lo ha dejado reposar el tiempo necesario hasta su maduración. El resultado ha sido excelente. Con grandes dosis de aventura y algunos toques de arcade, se ha creado un juego de una adicción increíble. Sus gráficos son asombrosos y su movimiento impecable, tal y como suele hacerlo Psygnosis. Como en «Beast II», todos los niveles que componen el juego están plagados de acertijos y trampas que resolver. Pero esta vez contamos con varias ventajas importantes sobre las anteriores entregas de la saga. En primer lugar, disponemos de tres vidas en lugar de la ridícula e insuficiente vida de los otros programas. En segundo lugar, las combinaciones de palancas o las acciones a realizar son más lógicas y tienden a estar más aisladas, es decir, podemos resolverlas de una en una sin que se vean afectadas por las precedentes. Y, por último, los programadores se han acordado de la terrible dificultad de sus dos anteriores trabajos y han incluido una genial opción. Gracias a ella, si por cualquier motivo creemos habernos equivocado al realizar una determinada acción, con sólo pulsar una tecla, volveremos a la situación en la que nos encontrábamos en la última carga del juego, sin perder energía ni vidas. Destaca también la posibilidad, nada más empezar a jugar, de optar entre dos de las cuatro fases que componen el juego, por si alguna se nos resiste demasiado. Esto no es sólo posible al principio, sino que la opción se mantiene en los niveles siguientes.

Sumemos a lo anterior el siniestro ambiente recreado en el programa, la gran cantidad de enemigos gigantescos, los gráficos que, a veces, doblan el tamaño de la pantalla, el magnífico scroll multiplano en todas direcciones, nuevas rutinas de programación, un sonido de película, etc. En otras palabras, una nueva obra maestra del equipo de Reflections, y van...

F.D.L



El puente de la Vida y la Muerte es el que divide el Bien y el Mal. Adivina de qué lado estamos nosotros...



Y tu que creias estar cachas... En «Beast...» encontrarás muchos decorados de este tipo, para que tenses tus músculos.



A pesar de su fiero aspecto, no te asustes que no muerde. Sólo se trata de otro de los espectaculares decorados del juego.



Nuestro gozo en un pozo. Para espectacular esta pantalla final, que verás más veces de las que piensas, por desgracia.



PUNTO de MIRA

Un héroe de moda

INDIANA JONES

AND THE FATE OF ATLANTIS. THE ACTION GAME



Jugar a la ruleta va a resultar imprescindible para conseguir ciertos objetos muy necesarios para la aventura.



El resto de versiones del juego tardará todavía algún tiempo en salir al mercado. Mucha paciencia.

Es cierto. El héroe más famoso de las últimas décadas no descansa ni un solo instante. Después de su última aventura con su querido papá, vuelve ahora con nuevas y más arriesgadas peripecias, que pondrán a prueba nuestra habilidad hasta límites insospechados.

- **LUCASARTS**
- Disponible: **PC, AMIGA, SPECTRUM, AMSTRAD**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **EGA, VGA**
- **Arcade**



Disponemos de cuatro ángulos visuales para la localización de puertas y objetos, de otro modo inaccesibles.



Aquí no podremos eliminar del todo a nuestros enemigos.Con el tiempo se han hecho más fuertes...

Este Indiana no deja de sorprendernos. Primero fue el Arca Perdida. Luego el Santo Grial, y ahora le llega el turno a la Atlántida, el continente perdido hace miles de años. Como esto siga así, no habrá leyenda que este intrépido aventurero deje viva. En esta ocasión no nos enfrentamos a la conversión a nuestros ordenadores de alguna de las aventuras protagonizada en el cine por Indy, sino que se trata de un guión inédito.

Una vez más, los nazis han aparecido en escena, en un nuevo intento por hacerse con el control del mundo tras localizar el arma más poderosa que jamás haya existido sobre la Tierra; un arma capaz de acabar con cualquier oposición en cuestión de unos minutos. Sin embargo, como siempre, tropezarán con un pequeño obstáculo: el Dr. Henry Jones Jr., la horma de su zapato en los últimos años.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Nuestra misión en «Indiana Jones and the Fate of Atlantis» consistirá en guiar al aventurero y a su novieta Sophia a lo largo del amplio escenario que da vida a la aventura. Sí, habéis oído bien. Tendremos que dirigir a ambos personajes, pues durante el programa deberemos realizar una serie de acciones que distan, espacialmente, mucho entre sí y que de otro modo no podrían realizarse a tiempo. Este control simultáneo es además una ventaja, ya que también nos permitirá simplificar otras acciones.

Para nuestra desgracia, el manejo de ambos personajes no es tan fácil como en un principio pueda parecer; mientras controlamos a uno, el otro no estará totalmente inmóvil, y se meterá en más de un lío. Así, tendremos que estar muy atentos al marcador de vida del otro o nos podremos encontrar con la desagradable sorpresa de que nuestro compañero/a de aventuras sea capturado. No os alarméis. Siempre nos quedará la posibilidad de ir a rescatarlo, aunque puede costarnos muy caro... Los nazis no estarán muy dispuestos a colaborar...

Nuestro último destino en el juego es la Atlántida. Pero primero tendremos que pasar por el casino de Montecarlo, donde es preciso conseguir los diarios de Platón. En estos se relatan importantes datos acerca del continente perdido y de otros objetos que nos ayudarán más adelante. Más tarde visitaremos una base naval de los alemanes, donde localizaremos la entrada para alcanzar el submarino que nos llevará hasta las islas donde se encuentra la puerta de la ciudad, lugar en el que se desarrollarán los últimos acontecimientos de esta trepidante aventura.

ALGUNOS DATOS DE INTERÉS

«Indiana Jones and the Fate of Atlantis» emplea en su desarrollo una perspectiva isométrica, al estilo de juegos tan famosos como «Knight Lore», «Head Over Heels» o «Batman», que usaban aquella maravilla de la técnica de entonces llamada Filmation.

Además, tenemos la posibilidad de elegir el punto de visión de entre los cuatro que nos ofrece la perspectiva usada. Así nos permite localizar objetos, puertas y pasadizos que de otra forma sólo encontraríamos haciendo buen uso del factor suerte.

Las armas al comienzo son escasas, contando únicamente con los puños y el látigo en lo que a Indiana se refiere, y las patadas con zapato de tacón alto para Sophia. En cualquier caso, según avancemos en la aventura, obtendremos armas más poderosas y a la altura de nuestros hábiles enemigos.

En pantalla encontramos la ventana de acción, en la cual se desarrolla la aventura, así como el indicador de vida, un icono con los objetos de los que disponemos, la puntuación, un reloj y una brújula. Además contamos con una ventana en la que veremos la situación del otro personaje –puede estar en movimiento o parado–, con lo que nos ahorraremos disgustos futuros y la vida que le resta, indicada por una onda de color.

NUESTRA OPINIÓN

El juego incorpora algunos detalles de indudable calidad técnica y un mapeado en ocasiones lo suficientemente grande como para que la utilización de un mapa se haga, no indispensable, pero sí recomendable, aún estando el juego en tres dimensiones y su realización no sea muy fácil.

Tanto a niveles de sonido como de gráficos, el programa ofrece una buena calidad, aunque un poco más de definición en los últimos se agradecería.

Probablemente el mayor handicap del programa sea que el movimiento de los personajes resulte algo complicado de controlar al principio, pero es algo que sin duda la práctica nos ayudará a superar. Esto da paso a una dificultad elevada que garantiza el entretenimiento durante un buen rato.

O.S.G.

CONSEJOS Y TRUCOS

- **Procurad haceos un mapa de las fases. Así os ahorraréis tener que buscar en nuevas partidas, objetos importantes.**
- **El programa incorpora una opción para salvar y cargar partidas. Aprovechadla para grabar después de completar una fase.**
- **Vigilar el nivel de energía y rellenadlo cuando se encuentre algo bajo con el chocolate, generalmente en poder de los nazis.**
- **Deberéis tener especial precaución con la vida del otro personaje, intentando mantenerle inmóvil.**



En la base naval, nuestro principal objetivo será encontrar el acceso al muelle donde está ubicado el submarino.



Esta es una de las partes más comprometidas. Sólo con la precisión de nuestro protagonista, alcanzaremos la meta.



"La aventura más arriesgada del famoso arqueólogo."

Renacimiento de nuestras cenizas

MILLENIUM
RETURN TO EARTH

Nos encontramos en el año 2200. Estación Lunar Base 1, Mar de la Tranquilidad. Los laboratorios y experimentos están completamente paralizados. Un grupo de científicos se encuentra reunido en la sala de observación sin dar crédito a lo que presencian. Un gigantesco objeto se acerca a la Tierra y, si no se hace algo, la destrucción del planeta es inminente y total. Quizá esté a punto de comenzar una nueva era para la Humanidad.



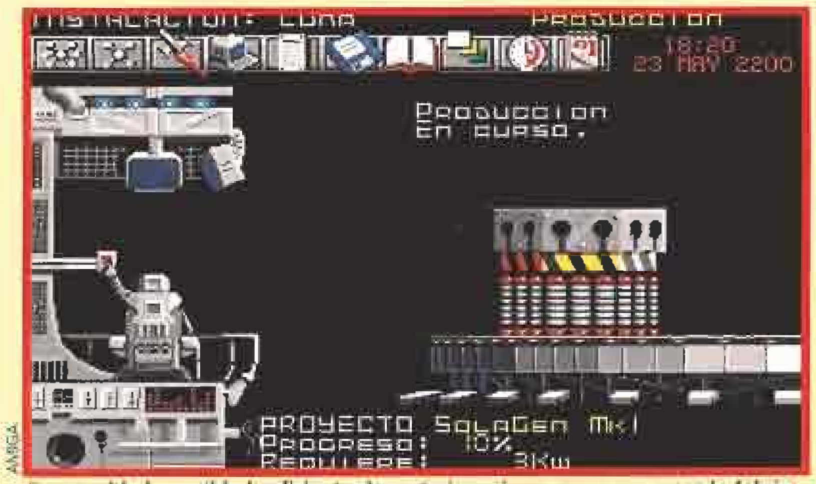
AMIGA



AMIGA

La producción de minerales, pese a realizarse de forma automática, precisará de toda nuestra atención.

- EMPIRE
- Disponible: **PC, AMIGA, ST**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Estrategia**



AMIGA

Conseguida la cantidad suficiente de materias primas, comenzaremos la fabricación de los diferentes módulos necesarios para el funcionamiento de la colonia.

Todos los intentos de evitar lo inevitable resultaron baldíos. La imposibilidad de desviar el inmenso meteorito de su trayectoria, provocó la desaparición de todo tipo de vida sobre la faz de la Tierra. Durante un instante que duró una eternidad, los científicos de Lunar Base 1 vieron como los dioses parecían haberse tomado una extraña venganza contra los hombres, haciendo que el fuego que robó Prometeo besara violentamente la superficie del planeta. Después, nada. Las comunicaciones se cortaron, las imágenes desaparecieron de los monitores y los altavoces enmudecieron. La Tierra flotaba lenta y silenciosamente en la inmensidad del espacio, como un gigantesco ataúd.

PERO LA VIDA CONTINÚA

Empire ha partido de un supuesto tan terrible y tan morbosamente atractivo como es el fin del mundo, para presentarnos un magnífico juego de estrategia. En él, nuestro cometido no es ya vencer en una batalla o conquistar ciertos territorios, sino algo mucho más, digamos trascendental; la supervivencia del hombre como especie.

En la estación lunar tan sólo hay cien personas. Este reducido número es el total de supervivientes que existen tras la terrible tragedia planetaria. Pero, gracias al cielo y a los programadores de Empire, no están aislados.

Disponen de la tecnología suficiente para vivir con los recursos que el satélite ofrece, así como para intentar salir al espacio exterior en busca de nuevos hábitats. Esta es nuestra tarea como comandantes de Lunar Base 1. Coordinar y dirigir el futuro de la Humanidad a partir de las personas y los recursos que se encuentran allí.

Antes que nada, observaremos que la colonia lunar está dividida en varias secciones a las que podremos acceder libremente. Todas son importantes pero la estación de energía y la de producción son indispensables. En la primera encontraremos lo necesario para hacer funcionar correctamente la colonia. En la segunda, tendremos que producir todo para prosperar; desde los módulos de vivienda, a las sondas y las naves que nos permitan explorar todos los planetas que se encuentran a nuestro alrededor.

Tendremos que controlar también la estación de defensa, la de investigación, la de recursos mineros, etc. Pero, habrá que tener muy en cuenta que aunque podamos fundar colonias en otros planetas, sólo tendremos a nuestra disposición, para fabricar todo tipo de máquinas, la estación de producción de la luna.



AMIGA

Explorar un planeta, será tarea obligada antes de instalar una nueva colonia en el mismo.

LA EXPANSIÓN DE LA HUMANIDAD

Una vez que el hombre consiga vencer la frontera del espacio (¡jo, cómo suena!) e intente asentarse en otros planetas, quizá se encuentre con dificultades añadidas a la de su propia supervivencia. Durante mucho tiempo, la Humanidad especuló sobre la posibilidad de que existiera vida inteligente en el espacio. Y, precisamente en los peores momentos de su historia, descubrirá que existe vida, no sólo inteligente, sino también hostil y violenta.

NUESTRA OPINIÓN

Lo más destacable es, sin duda, su estupenda ambientación. En algunos momentos, podréis sentir como parece realmente que seáis los únicos exponentes de lo que en su día fue una civilización esplendorosa. Si sumamos una calidad gráfica bastante buena; un sonido quizá un poco ajustado, pero adecuado; y una adicción elevada, nos encontraremos con lo que cualquiera espera de un juego, diversión y entretenimiento garantizados durante bastante tiempo.

F.D.L.



RECOMENDADOS

1. **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS** — LUCASARTS *(Pc)*
2. **SHADOW OF THE BEAST III** — PSYGNOSIS *(Amiga)*
3. **CRUISE FOR A CORPSE** — DELPHINE *(Amiga, Pc)*
4. **ETERNAM** — INFOGRAMES *(Pc)*
5. **WIZKID** — OCEAN *(Atari St, Amiga, Pc)*
6. **HUMANS** — MIRAGE *(Amiga, Pc)*
7. **RISKY WOODS** — DINAMIC *(Atari St, Amiga, Pc)*
8. **WING COMMANDER II** — ORIGIN *(Pc)*
9. **DUNE** — VIRGIN *(Amiga, Pc)*
10. **PATTON STRIKES BACK** — BRODERBUND *(Pc)*
11. **LEANDER** — PSYGNOSIS *(Amiga)*
12. **EPIC** — OCEAN *(Atari St, Amiga, Pc)*
13. **GUY SPY** — READY SOFT *(Amiga, Pc)*
14. **HOOK** — OCEAN *(Atari St, Amiga, Pc)*
15. **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS. THE ACTION GAME** — LUCASARTS *(Amstrad, Amiga, Pc, Spectrum)*
16. **MILLENIUM** — EMPIRE *(Atari St, Amiga, Pc)*
17. **EYE OF THE BEHOLDER** — SSI *(Amiga, Pc)*
18. **PUSH OVER** — OCEAN *(Atari St, Amiga, Pc)*
19. **STAR TREK 25TH ANNIVERSARY** — INTERPLAY *(Pc)*
20. **DARKSEED** — CYBERDREAMS *(Amiga, Pc)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.

PUNTO de MIRA

¡Sí, pero no!

LIVERPOOL

«Liverpool» es un nuevo simulador del deporte rey, es decir, el fútbol. Ha sido producido para conmemorar el centenario de la fundación de esta asociación balonpédica inglesa. Intenta simular la experiencia y la intensidad de una competición real de fútbol, contra los mejores equipos de la liga británica. Vamos a ver si lo han conseguido.

- GRANDSLAM
- Disponible: **AMIGA, ST, PC, C 64, AMSTRAD**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Juego deportivo**

Digamos que tienes un juego de fútbol que promete ser de lo mejor. Opciones de todo tipo, fotografías digitalizadas de los componentes de la plantilla, una perspectiva nueva y atrayente y unos gráficos de los jugadores de lo mejor que se ha visto. Pensarás que por fin al «Kick Off» le ha salido un serio competidor, ¿verdad?

Lo que no entendemos son algunas posturas de los programadores. No cabe en cabeza humana que unas personas se esfuercen al máximo en crear un buen juego y fallen en lo esencial.

LA PRESENTACIÓN

Al cargar este juego, vemos su cuidada presentación. Incluye una introducción que nos muestra a todos los jugadores del equipo británico, contándonos un poco la dilatada historia del Liverpool. Esta introducción va acompañada de una melodía particular. A uno empieza a recorrerle por el cuerpo una cosilla, diciéndole que algo bueno va a presenciar en su ordenador.

Todos están en sus posiciones y el árbitro da el pitido inicial que da paso al partido. Te preparas para sacar de centro y ya hay algo que te mosquea. Con mucha dificultad, tu jugador se hace con el balón, das unos cuantos pasos y el contrario te roba el esférico. Intentas arrebatárselo y tras varios intentos frustrados el jugador contrario avanza y tira a puerta. Sin saber ni como ni por qué, tu equipo se dispone de nuevo a sacar de centro. Increíble pero cierto, te han marcado un gol...



La autoridad del colegiado no se basa sólo en la potencia de sus pitidos. El árbitro conoce bien su oficio.



Para una vez que conseguimos la bola, van y nos hacen falta. Y para más inri, el árbitro se hace el sueco...

NUESTRA OPINIÓN

Deberían haber cuidado el factor por el que todo el mundo se dispone a comprar un juego, es decir, que sea jugable. Sin embargo este programa no hay quien lo juegue. Una vez más nos encontramos ante uno de esos juegos que pudo haber sido y no fue.

E.R.F.



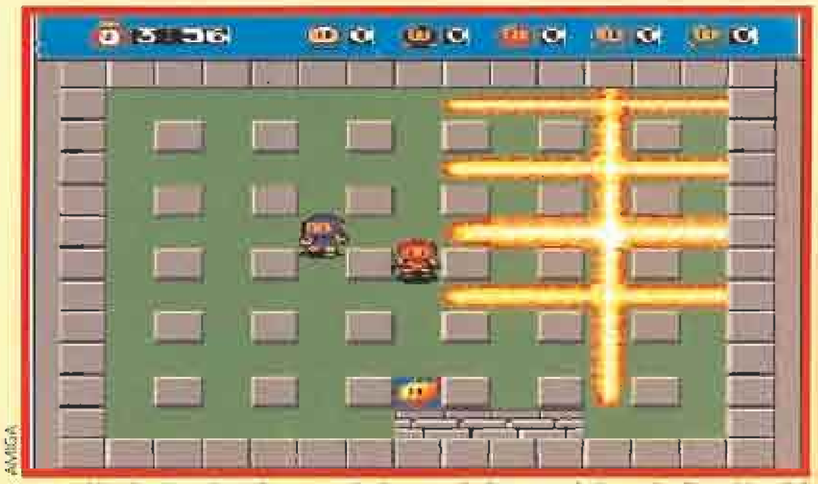
Lo más acertado del juego es la completa base de datos que posee sobre el equipo que le da nombre. Contiene incluso las fotos de los componentes de la plantilla actual.



¡Llamad a los artificieros!

DYNA BLASTER

En Ubi Soft están que explotan y han lanzado un juego basado en el hombre bomba andante. Nos encontramos, una vez más, con uno de esos juegos de la serie "desarrollo sencillo igual a juego super adictivo", que te entretendrá un montón y te mantendrá pegado a la pantalla sin descanso.



La opción de cinco jugadores es, sin lugar a dudas, una de las más divertidas del juego. Cuando menos te lo esperes, tu mejor amigo te hará saltar por los aires.

- **UBI SOFT**
- Disponible: **PC, AMIGA, ST**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

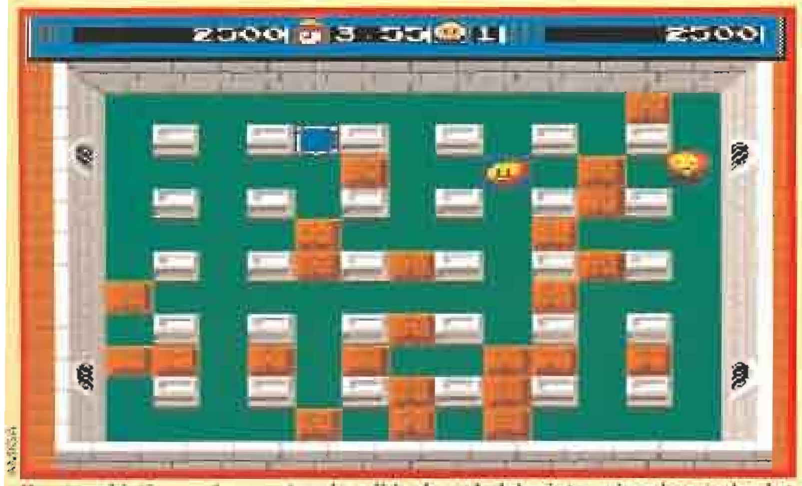
Han pasado cien años, y tú eres el primer robot creado por el famoso Dr. Mitsumori. Eres el hombre-bomba, y posees un poder incalculable. Has sido programado para defender y ayudar a la justicia. Pero el Dr. Mitsumori ha cometido un terrible error de programación en su segundo robot, y ahora éste quiere gobernar al mundo. Para asegurarse de que nadie se lo impide, ha raptado a la hija del doctor, estando presa en el Castillo Mecánico. Se te ha encomendado la labor de infiltrarte en el castillo y rescatarla.

A BOMBAZO LIMPIO

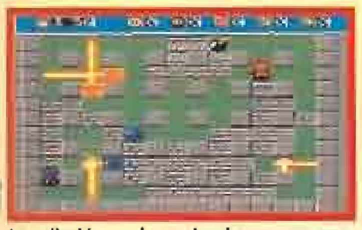
Tendréis que recorrer ocho fases hasta alcanzar vuestro objetivo y cada fase tiene cuatro niveles. El desarrollo consiste en encontrar la salida de cada laberinto, que está oculta por unos obstáculos, los cuales deberéis destruir para hallarla. Para ello disponéis de unas bombas que tendréis que colocar cerca del obstáculo para que exploten. Dentro de cada laberinto hay unos seres de lo más grotesco. Cada uno se comportará de una manera diferente y tienen sus propias cualidades, siendo unos más peligrosos que otros. El simple contacto con los mismos, hará que perdáis una de vuestras vidas.

Y MÁS BOMBAS

Deberéis usar también las bombas para acabar con ellos, pero ojo, porque aquí está el "quiz" de la cuestión. La onda expansiva de la explosión afectará tanto a vuestros enemigos como a vosotros, así que cuidadito donde las colocáis, pues habrá veces en las que vosotros mismo os acorraléis y os aniquiléis. Disponéis de un tiempo límite



Nuestro objetivo será encontrar la salida de cada laberinto evitando a todos los enemigos y eliminándolos con nuestras bombas.



La adicción es la mejor baza con que cuenta «Dyna Blaster». El concepto más sencillo siempre es el mejor.



Un buen dinamitero sabe muy bien que siempre es necesario colocarse en un lugar seguro. ¿Seguro?

para completar el nivel. Respecto a las ayudas que se os proporcionan, se encuentran una serie de iconos. Unos harán que la explosión de vuestras bombas tengan un alcance mayor. Otro permitirá que vosotros mismos provoquéis la explosión. Un tercero incrementará vuestro número de vidas y otro el de bonus de puntuación.

Una opción de lo más interesante que ofrece este «Dyna Blaster», es la de "Battle". Esta ofrece la posibilidad de jugar hasta un máximo de cinco jugadores simultáneamente, conectando dos Amigas. Es la más adictiva, y consiste en que cada uno con su robot deberá procurar sobrevivir a tal desmadre explosivo. Intentaréis acorralar a los demás robots colocando las bombas en lugares estratégicos. Pero deberéis evitar ser alcanzados por las explosiones que provocan los demás jugadores, procurando ser los últimos sobrevivientes.

NUESTRA OPINIÓN

En cuanto a calidad técnica del programa, no hay mucho que destacar. El juego simplemente cumple con su cometido de una manera bastante discreta. La sencillez es lo que prima en sus gráficos y los efectos sonoros no son muy abundantes, pero valen. Sin embargo, todo esto siempre pasa a un segundo plano si su adicción se sitúa en lo más alto, y en este juego está por las nubes.

Por todo esto, podríamos decir, y de hecho decimos, que el «Dyna Blaster» es un juego con el que pasaréis muchas horas de diversión. Vuestro Amiga saltará, seguramente, por los aires, pero tranquilos. Es un juego muy explosivo, pero nada violento, o al menos eso creemos.

E.R.F.



Un nuevo aparato para «Secret Weapons of the Luftwaffe»

DORNIER DO 335 «PFEIL»



Una vez fijado el objetivo en nuestro visor, el enemigo no tiene salvación posible. El Dornier es un arma temible.



Conviene, de vez en cuando, ir vigilando nuestras alas ya que el enemigo puede aparecer por cualquier sitio.

Un nuevo avión, en este caso alemán, se viene a sumar a la ya larga familia de modelos que se pueden pilotar en «Secret Weapons of the Luftwaffe». Se trata del Dornier Do 335, apodado "pfeil" (flecha) por los propios alemanes. Este avión de aspecto un poco extraño, no es en realidad una de las "armas secretas" de la Luftwaffe, ya que simplemete responde a un diseño diferente del concepto de aparato bimotor polivalente.

- **LUCASARTS**
- Disponible: **PC**
- T.Gráficas: **VGA**
- **Escenarios**

Lo más característico del «Do 335», y lo que le confiere el privilegio de ser ejemplar único, es su planta motriz, compuesta por dos motores situados en los extremos de un fuselaje convencional, actuando sobre una hélice tractora y otra impulsora. Pese a esta característica especial, hay que decir que la fórmula de dos motores en tándem no es una idea nueva pensada para este aparato. Dornier ya construyó durante la Segunda Guerra Mundial varios hidroaviones, como el Do 15, el Do 18, excelente hidro que incluso sobrevivió durante la posguerra y el Do 26, con este tipo de planta motriz. Además, otros constructores como Heinkel, en su He 177, utilizaron plantas motrices dotadas de motores gemelos, montados uno tras otro y actuando sobre la misma hélice. Pero nunca se había empleado sobre un fuselaje directamente, y menos aún el aparato se había diseñado con pretensiones de caza.



¡Bandidos a las dos! Los potentes cazas de la R.A.F. serán nuestra peor pesadilla hecha realidad.

SORPRESA ALEMANA

Lo más sorprendente, quizá incluso para los propios alemanes, es que este extraño aparato salió con unas soberbias características de vuelo, potente y rápido, y con una maniobrabilidad muy buena en comparación con los aparatos bimotores convencionales, que montaban un motor en cada ala. Otra de sus características curiosas es que el piloto disponía de asiento lanzable. Pero como se vio que el "salto" era bastante peligroso, pues la corriente de aire arrastraba al piloto hacia la cola y la hélice de atrás, se dispuso un sistema de explosivos que durante el salto desprendían el empenaje vertical de cola y hélice.

AMPLIAS POSIBILIDADES

En la simulación, el nuevo modelo se adapta perfectamente y no parece un añadido. Las características de vuelo están dentro de la línea de los otros modelos de «Secret Weapons...». La cabina no se parece en casi nada a la original, pero era de esperar, pues es muy compleja. En cuanto al armamento, se deberían haber incluido algunas más opciones, como la que portaba la versión B-2, que aparte del armamento standar, contaba con dos cañones de 30 mm. Mk 103 en los bordes de ataque de las alas.

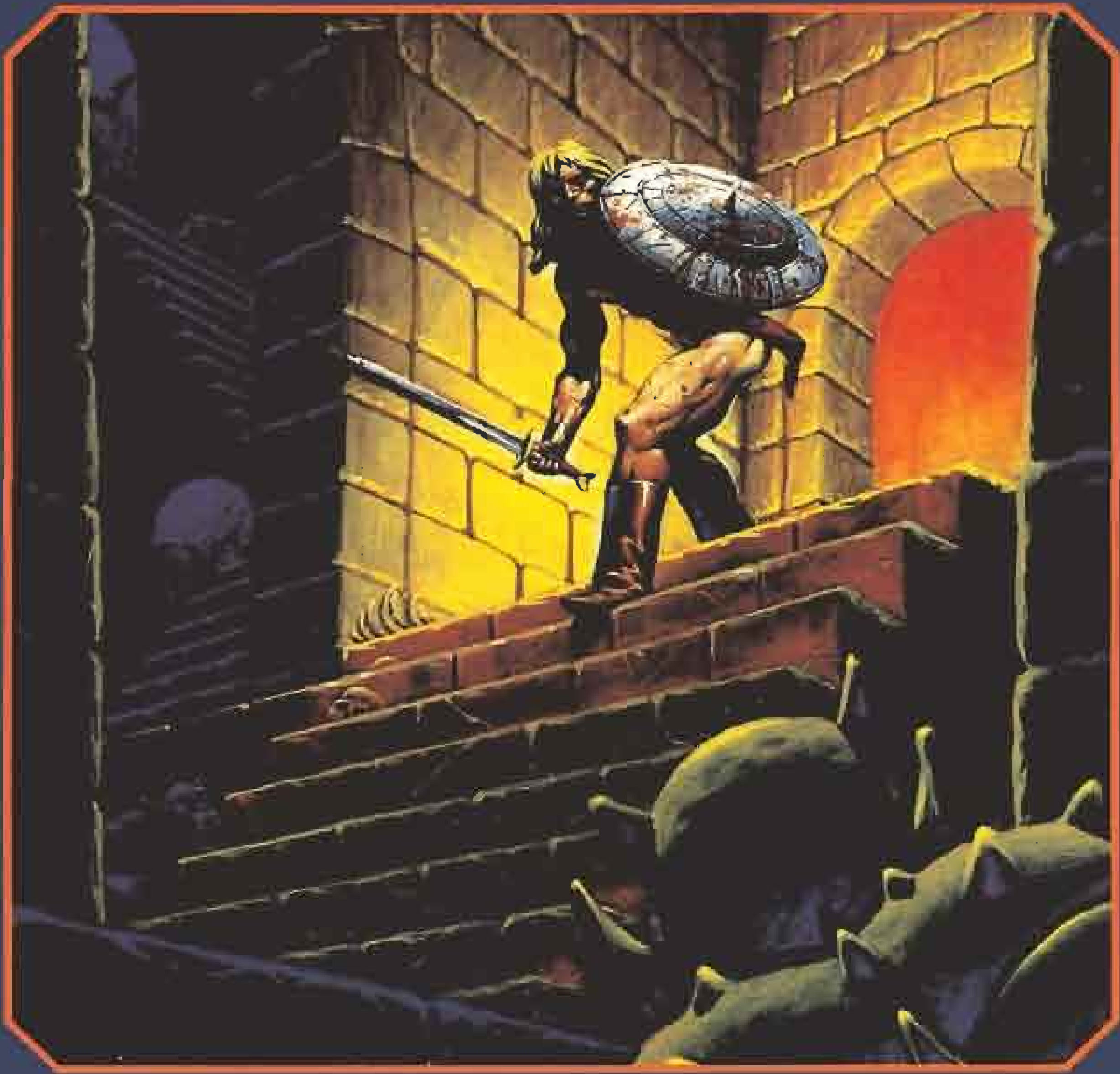
Con el «Do 335» nos podremos medir de tú a tú con cualquier caza americano, excepto con el P-80, con el que hay que tener mucho cuidado. Hay que explotar las buenas cualidades del Dornier en cuanto a aceleración, trepada y, sobre todo, radio de giro. Contra los B-17 hay que adoptar las tácticas habituales, aprovechándonos de la robustez de nuestro aparato.

Solo nos queda desear que los diseñadores no se paren. Aún quedan muchos modelos y muy interesantes.

J. J. F.



ULTIMA Underworld



Sinceramente, si os decimos que un juego exige de un PC que sea al menos 386SX. Que tenga 557 Kb de memoria baja y otros tantos de memoria extendida dedicada a él exclusivamente. Y disponga de 8 Mb de disco duro para su configuración menor, alucinaríais. Nosotros también. Y la curiosidad también pica, también.

- ORIGIN
- Disponible: PC
- T. Gráficas: VGA
- J.D.R.

Pues esto mismo ocurre con el juego que vamos a diseccionar. Pero no sólo eso. También se incrementarán los deseos de saber algo más si os decimos que la casa madre de la criatura es Origin. Más conocida por sus excelentes juegos de la serie «Ultima», a la que da continuación el presente –lo intuíais, ¿verdad?–.

Bueno, en honor a la verdad, no deberíamos hablar de continuación estricta, aunque sí tenemos el mismo escenario. Por ejemplo, se desarrolla en el Stygian Abyss, que conoceréis todos los que alguna vez hayáis visitado la legendaria Britannia en los juegos de la serie «Ultima». También se mantiene la encarnación del jugador en el Avatar.

El caso es que tras los sucesos acaecidos en la última parte de la saga, Lord British encomendó a Cabirus la tarea de establecerse en la isla de Avatar, en el extremo sureste de Britannia. Su idea era la de fundar una ciudad de Virtud en el Stygian Abyss. El mandamás de la misma iba a ser el Barón Almric.

Hasta aquí, las cosas no van mal. Pero, *como de costumbre*, hubo desavenencias entre los habitantes de la colonia, que conllevaron hechos extraños. Culminaron con la desaparición de la hija del Barón, al parecer arrastrada a las profundidades del Abismo, por unos seres misteriosos. Por desgracia, tú eres el héroe más cercano a la ciudad. Además, con ese afán de autoproclamarte Avatar, has provocado que el Barón quiera comprobar tu condición. Y para ello nada mejor que rescatar a su hija del temible abismo en el que se encuentra.

Has sido conducido "amigablemente" por la guardia del Barón Almric. Ahora, estás sólo en este mundo misterioso, pero... ¡menudo mundo!

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Como primer paso, has de elegir las características del personaje en el que te vas a encarnar. Como de costumbre, podrás elegir su sexo, su profesión y sus habilidades, condicionadas por lo anterior. Sin embargo, no puedes elegir la raza; tienes que ser un humano. Pero si la calidad de zurdo o diestro. La configuración termina con la elección del retrato, de entre varios posibles.

Es muy importante elegir correctamente el personaje. Al contrario que en la mayoría de los JDRs, no llevarás un grupo de personajes, si no sólo uno, éste que estás creando. Por tanto, si no le das magia al principio, te quedas sin ella para el resto del juego, cosa *poco recomendable. Esto de un* sólo personaje es uno de los escasos puntos negativos del programa. Claro que también resulta difícil imaginar cómo hubiera sido el desarrollo del mismo con un grupo.

Tras estas labores, entras por fin en el Abismo. Y si echas una ojeada a las fotos cercanas, te podrás imaginar cómo nos quedamos al presenciarlo. Una vez dentro comienzas a moverte por el lugar.

La actualización de la pantalla, pese a la enorme calidad de los gráficos, es suave y rápida. Aparte de girar y avanzar, también puedes levantar y bajar la cabeza para ver suelo y techo. Todo ello realizado de forma magistral.

Conforme vas explorando el territorio se pueden ver diferentes texturas en las paredes y suelo. Todas muy bien elaboradas, hasta tal punto que dan la sensación de ser reales, de que estás allí. Otra sorpresa agradable es el agua. Su movimiento está *impecablemente conseguido*. Sólo falta mojarte para creer que estás nadando en la corriente. Por desgracia, ni los objetos ni los monstruos que encuentres están, en general, a la altura gráfica del escenario, aún siendo perfectamente reconocibles. Dentro del realismo del escenario, los dibujos de los citados elementos parecen algo infantiles, sin por ello desmerecer en absoluto.

Vamos ya con el repertorio de acciones que tiene a su disposición el héroe o heroína. Puede, ¡cómo no!, moverse de todas formas: girar, avanzar, desplazarse lateralmente, avanzar girando, nadar en el agua, volar y, esto es novedoso, saltar. La forma de acceder a todos estos movimientos carece de dificultad. También puede coger objetos, examinarlos, usarlos, hablar con personajes y combatir.

A todas estas acciones se accede activando el icono correspondiente y pulsando sobre la parte del escenario

Sólo falta mojarte para creer que estás nadando a través de las frías corrientes con las que te encontrarás.



El viaje a los abismos de la isla de Avatar va a traer bastantes complicaciones a los aventureros más valerosos al Oeste de Britannia. Entre ellos seguro que estás tú.



Los primeros paseos por el Abismo, puede que supongan para los héroes más inexpertos en esto de los JDR el convertirse en alimento de gusanos y trolls.



La perspectiva tridimensional empleada en este juego nos hará creer que de verdad estamos encerrados en un lugar terrible y tétrico habitado por extraños seres.



Para salir airoso de cualquier situación a menudo deberás conversar con los habitantes del Abismo. Eso si antes no deciden que quieren convertirte en fosfatina.



Todo el juego se puede manejar con el ratón, un completo interfaz gráfico desarrollado por Origin hace de «Ultima Underworld» un juego simple de controlar.

Dentro de la "cocina" de hechizos puedes preparar cualquier clase de pócima y hacerla infalible.

RUMBO HACIA EL ABISMO

requerida. Hay que decir que la respuesta no es todo lo rápida que sería deseable, pero que esto no echa a perder en modo alguno el juego.

Mención aparte requiere el sistema de combate, muy cercano al arcade y parecido al usado en el «Elvira». Cuando estamos en modo de combate se ve el arma disponible sobresaliendo ligeramente en la parte inferior de la pantalla. Al pulsar el botón, iniciamos el golpe, que descargamos al soltarlo, con tanta más fuerza cuanto más tiempo se mantuvo apretado. El golpe se realiza en el punto marcado por el cursor. Lo cierto es que no se ve el golpe concreto que le asestas al monstruo. Aunque sí el chorro de sangre si has acertado. No es nuestro sistema de combate preferido, pero sí el más adecuado al desarrollo del juego elegido.

También hay magia, claro. Los hechizos se realizan con las runas que vayamos encontrando, que, por supuesto, son las ya clásicas de la serie «Ultima». Estas runas se guardan en un saquito. Al pulsar sobre él entrarás en la "cocina" de hechizos. Combinando las runas adecuadas puedes preparar el hechizo deseado. Para activarlo deberás tener los necesarios puntos de Maná. Se trata de un sistema muy fácil de comprender y manejar.

Los problemas a resolver son típicos: encontrar la llave, el botón o el mecanismo que abra cada puerta para poder proseguir el avance. Al mismo tiempo tienes que hablar con los personajes amigables que encuentres para recabar información sobre lo que está sucediendo en cada zona que visites. Y, evidentemente, acabar con aquellos seres menos tratables que se interpongan en tu camino. Lo maravilloso es que todo esto se despliega por unos escenarios preciosos, nunca vistos de tal calidad, con rampas, puentes, ríos, puertas...

Además, hay un sinfín de detalles que localizar y disfrutar. Por ejemplo, el mapa que se va confeccionando cuando avanzas, si llevas el objeto adecuado, es una verdadera obra de arte. En él podrás hacer las anotaciones que consideres pertinentes.

En cuanto a los territorios a explorar, señalaremos que hay ocho niveles de profundidad. Cada uno de un tamaño razonable, aunque no excesivamente grandes. Lo que sí es grande es la interacción con los personajes, que te contarán largas historias. Asegurando, así, la longevidad del juego.

NUESTRA OPINIÓN

En general, este juego es técnicamente una maravilla. Los gráficos del escenario y su actualización ante el movimiento son perfectos. Consiguen el propósito de situarnos allí sobresalientemente. No se puede decir tanto de los gráficos y movimientos de los monstruos. Que desmerecen algo la enorme calidad del decorado, no tanto porque sean malos, si no precisamente por la calidad.

Del sonido poco podemos decir, salvo citar que tiene sonido digitalizado y efectos especiales para el supuesto de que tengas el hardware apropiado. Se admite la posibilidad de tener una tarjeta para voz y otra para música y efectos. ¡Puff!

En adicción, la puntuación es necesariamente alta. A ver quién se resiste a continuar la misión, aunque sea sólo para ver las paredes de las sucesivas localizaciones. Además, el avance y el descubrimiento de nuevas cosas está asegurado, por la gran dimensión de lo explorable. Así como la mediana dificultad que ofrece el avance.

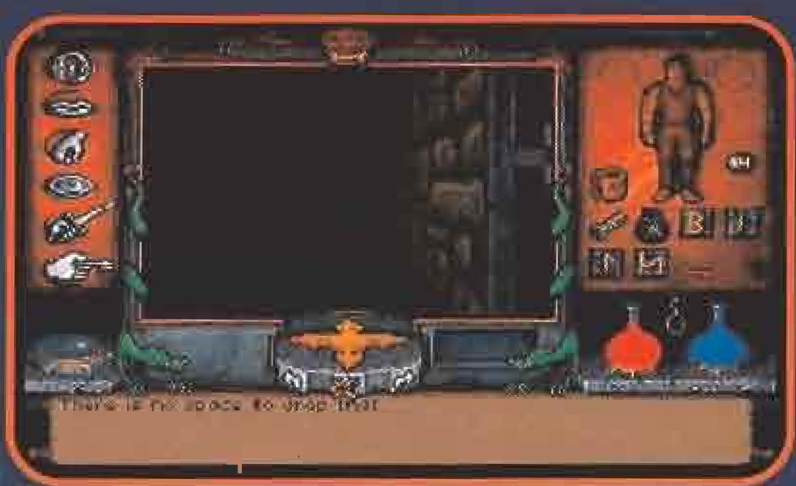
Lo que nos lleva a hablar de que la dificultad no es excesiva (al menos en modo Easy) es que los monstruos no son imbatibles pues, en cualquier caso, siempre podrás huir o correr. Y tampoco suelen atacar en grandes grupos. Aprovechamos para comentar que el juego incluye un libro de pistas que recomendamos que escondas sin abrirlo en el lugar más recóndito de tu casa. ¡Ay del maníaco que ose terminar el juego mediante su uso! Será perseguido sin piedad y sufrirá el escarnio y la vergüenza.

Finalmente, la originalidad se concentra en el tratamiento de los gráficos. Pero no mucho en el desarrollo, con el clásico esquema de palancas y botones, ni en la misión.

En pocas palabras: «Ultima Underworld» es un JDR atípico, con muchas cosas que ofrecer y por tanto muy recomendable. Pero exige unas características técnicas bestiales. Si no tienes el equipo, no dudes en comprarlo.

F.H.G.

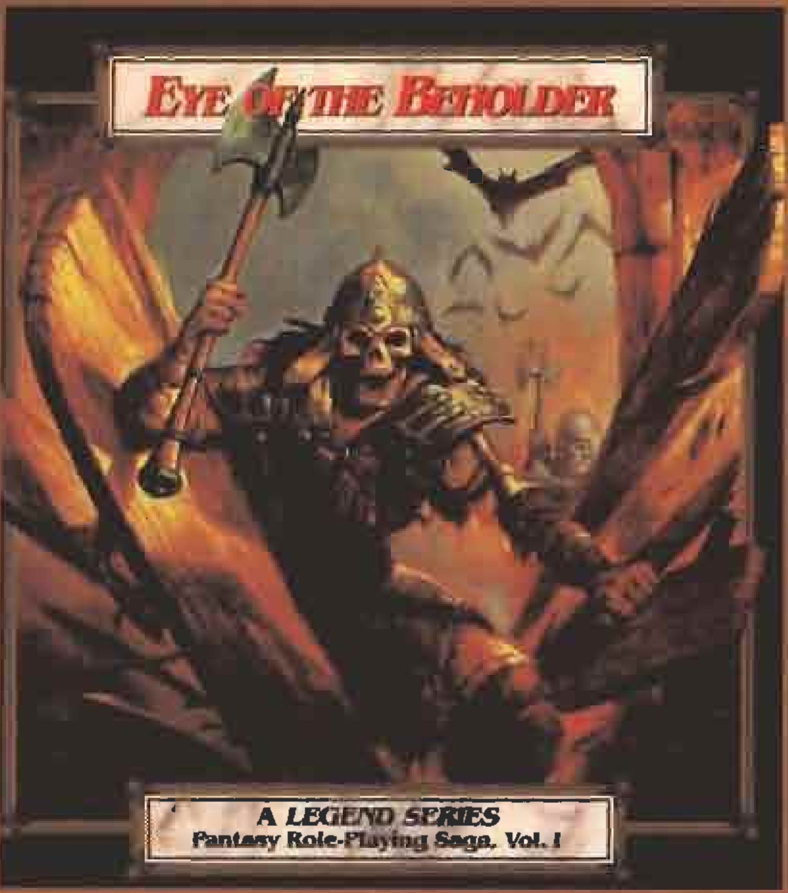




Si no te vas haciendo un plano del laberinto, algo en lo que el juego te ayuda automáticamente, te perderás de forma irremediable en las profundidades de Avatar.



En muchas de las paredes del laberinto, misteriosas inscripciones, nos proporcionarán pistas para no caer en las mismas trampas que nuestros predecesores.



EYE OF THE BEHOLDER

Más vale tarde que nunca para empezar con algún tópico de los que este juego se ha hecho acreedor. Estamos ante uno de los más clásicos JDRs, y nos llega con bastante retraso. Que pocos juegos ha habido más deseados que éste, es algo en lo que todos los maníacos estarán de acuerdo. Pues bien, aquí lo tenemos al fin... Veámoslo.

■ **SSI**
■ Disponible: **PC**
■ T. Gráficas: **CGA, EGA,VGA**
■ **JDR**

Hace un par de años salía a la venta, publicado por U.S. Gold, un interesante juego de SSI, programadores especializados en JDR. Hasta ese momento, sus programas se habían caracterizado por una elevada carga estratégica, dando menor importancia a la aventura. Sin embargo, «Eye of the Beholder» prometía lo contrario, tal y como parecía reflejarse por ejemplo en sus gráficos, con perspectiva en primera persona, claramente reminiscentes del clásico «Dungeon Master».

La expectación que se despertó fue, lógicamente, bastante grande. Y el juego fue calificado por excelente en la inmensa mayoría de las revistas especializadas, llegándose incluso a afirmar que superaba al gran maestro, al «Dungeon Master». En el momento en que el juego llega a nuestro país, tarde como siempre, ya se ha publicado en Inglaterra su segunda parte, y según todos los indicios supera en gráficos y espectacularidad a lo que ahora tenemos entre manos.

Pero, no obstante, dejemos toda comparación que no por inevitable deja de ser odiosa y dediquémonos a lo que de verdad nos interesa. Además, lo lógico es empezar por el principio, ¿no os parece?


Una vez dentro de las cloacas, ya no hay vuelta atrás. Un inesperado derrumbamiento de rocas nos tapona totalmente la salida.


No te creas que la misión va a resultar fácil. Otros aventureros ya lo han intentado y en esta pantalla puedes ver sus esqueletos.


En la pantalla de estadísticas, podremos acceder a toda la información necesaria sobre nuestro equipo. También encontraremos datos sobre los hechizos.

EL COMIENZO DE LA AVENTURA

El presente juego es un JDR. Esto implica (o al menos debería implicar) varias cosas: que hay mucho territorio que explorar, muchos monstruos que matar y una cuadrilla de personajes que irán incrementando sus habilidades al realizar las dos primeras acciones. «Eye of the Beholder» cumple las tres condiciones anteriores.

El territorio a recorrer se encuentra dividido en doce niveles a sucesivas profundidades. Cada uno de ellos es una cuadrícula de 30 por 30 posiciones. O sea, que si hay mucho territorio que explorar. Este comienza siendo unas alcantarillas, que Khelben, señor de la ciudad de Waterdeep, nos ha mandado explorar para desentrañar sus misterios. Pero pronto descubriremos que bajo la metrópoli se encuentran cosas bastante inesperadas. ¿Qué os parecería encontrar unas grutas llenas de enanos, cuyo rey ha sido raptado por alguien misterioso? Pistas: no muy lejos hay un pueblo de elfos, que, por supuesto, no se lleva nada bien con los enanos...Y si además resulta que hay algún "maloso" metiendo bulla..., peor.

Y toda esta serie de historias sólo podréis descubrirlas si os adentráis en unas, en principio, sucias y normales alcantarillas.

Respecto a los monstruos a matar, los hay a "punta pala", pero sin gran variedad. Básicamente, hay un par de bichos distintos en cada nuevo nivel, cada vez más difíciles de destruir, como debe ser. Todos los malos tienen unos gráficos simplemente correctos, con un movimiento no excesivamente bueno. Como aperitivo, encontraremos pequeños kobolds que nos atacarán con un salto y guerreros zombies con afiladas hachas. Para luego, nos esperan unas venenosas y asquerosas (no se nos ocurre otro calificativo para describirlas) arañas, y mucho más delante los casi invencibles guerreros mantis, con su toque paralizador que te dejarán tieso a las primeras de cambio. Aparte, hay también otros personajes, como elfos, enanos, algún mago..., que no se pondrán violentos si los dejas en paz. Y esto sin contar los voluntarios que propondrán unirse a la aventura. En fin, un verdadero mundillo lleno de gente a quien tratar.

Nos queda hablar de los protagonistas, los héroes de la película. El sistema de generación, si no queremos jugar con los personajes ya creados, es bastante simple y similar a la mayoría de los JDRs. Se nos permite configurar lo típico: raza, sexo, profesión, rostro... A los magos se les dota con un libro de hechizos, y a los sacerdotes con una cruz, que podrán usar, respectivamente, para realizar encantamientos o invocar plegarias. El combate se realiza en tiempo real: ves a los monstruos y actúas contra ellos, bien golpeando o bien huyendo.

La magia ofrece algún aspecto nuevo respecto a otros JDRs. No hay puntos que limiten los hechizos. Lo que ocurre es que cada mago puede llevar un cierto número de embrujos preparados dependiendo de su nivel; para tenerlos listos, se eligen los que se quieran memorizar y a continuación hay que dormir hasta el alba. No parece un sistema muy útil, pero bueno...


La variedad de enemigos resulta ser bastante escasa. Tan solo podremos encontrar un par de especies diferentes por calabozo.

PARA ENTRAR EN COMBATE

Esperamos que con estos consejos os atreváis a adentraros en los subterráneos de Waterdeep:

- Es de vital importancia hacer un mapa, lo que se debe a diferentes razones. En principio, es un ahorro de tiempo, ya que nos evita repetir recorridos o vagar en busca de algo que hemos visto y no nos acordamos ahora dónde estaba.
- El no perderse conlleva un ahorro de comida, y en un juego en que tal elemento es crítico, supone una gran ayuda. O sea, ahorrad pitanza como sea. Por ejemplo, comed sólo cuando estéis seguros de que el alimento va a aprovecharse a tope.
- Contra los monstruos usad las estrategias típicas: atrancarles en una puerta mientras la cerráis; el truco de las cuatro posiciones (consistente en atacar al monstruo mediante desplazamiento-giro-golpe de forma continua); huida y descanso tras una puerta cerrada...
- Los huesos que encontréis por ahí corresponden a aventureros con peor suerte que la vuestra (al menos, hasta el momento). Si los cogéis, más adelante podréis resucitarlos y se unirán a vosotros.
- Y, ya sabéis, si todo lo demás falla, acudid a Ferhergón.





Algunas salidas de nivel no son tan fáciles de alcanzar. Habrá que tener cuidado en dónde ponemos los pies.



Las puertas se abren accionando palancas y botones. Si no cuentas con estos, recurriremos a forzarlas.



Aunque con cierto retraso, por fin podemos contar con el «Eye of the Beholder». Y traducido al castellano...



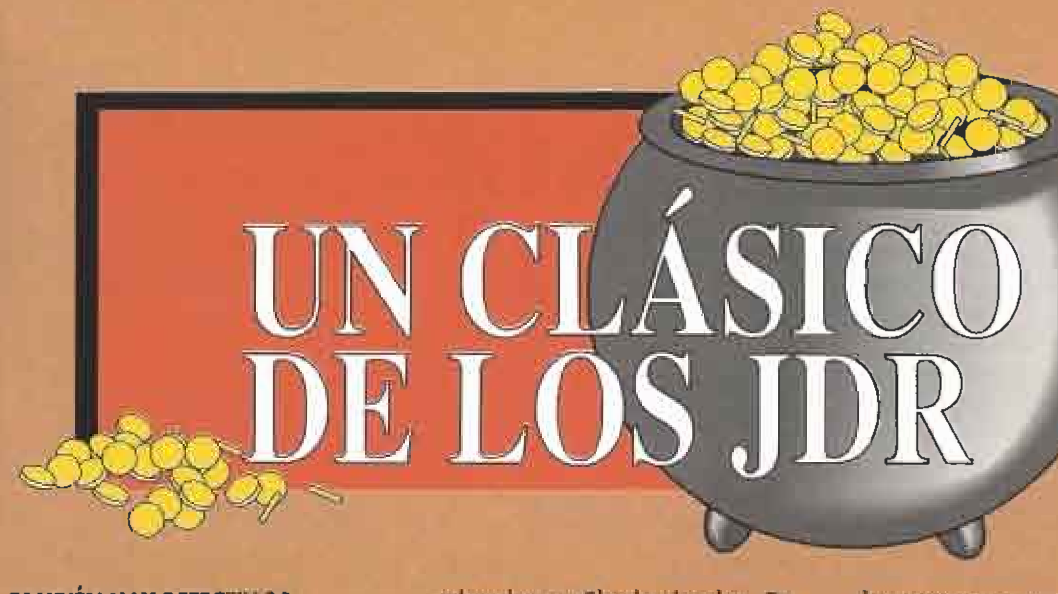
No os dejéis engañar por la apariencia de algunos enemigos; son más fáciles de matar de lo que suponemos.



Las trampas que veis en la pantalla no tienen mucho peligro. Sólo nos retrasarán un poco en el juego.



¡Atención a los muros falsos! Detrás de los mismos podremos encontrar más de una sorpresa.



UN CLÁSICO DE LOS JDR

TAMBIÉN HAY DEFECTILLOS

Podríamos reseñar dos bastante enojosos: por un lado, está la necesidad de comida, que suele desembocar en prisas en algunos momentos cruciales del juego. No obstante, no parece ser tan crítica como en otros juegos. Hay bastantes raciones por el mapa, y al llegar a cierto nivel se obtiene un hechizo que permite crearla, con lo que deja de ser un problema.

El otro detalle negativo es algo más perjudicial. Se trata de la forma que suelen ofrecer los enigmas cuya resolución permite el avance en la aventura. La mayor parte consisten en juegos de interruptores, puertas, agujeros y demás elementos ya conocidos. O sea, problemas tipo «Bloodwych» o «Shadowlands». En los tres primeros niveles, el decorado permite localizar con facilidad tales interruptores. Por desgracia, eso deja de ocurrir a partir del cuarto. Y te vas a tener que dejar los dos ojos para encontrarlos.

EN DEFINITIVA

Hagamos el típico resumen de impresiones. Los gráficos son bastante buenos, y más variados que en otros juegos similares (por ejemplo, «Bloodwych»).

Ya hemos dicho que comienzas en unas alcantarillas, pero luego podrás ver otros decorados, a medida que profundices (literalmente) en el juego. También están muy bien realizados los monstruos y otros personajes, si bien su movimiento no llega al mismo nivel. Otro tanto se puede decir del de la cuadrilla: es bastante brusca y algo lenta en momentos decisivos.

El sonido, por su parte, sólo se puede calificar de adecuado, con los típicos ruiditos de ambiente que sacan de sus casillas al más pintado. Hay gente que no soporta estar todo el rato oyendo pisadas o gruñidos: parece que tienes un monstruo en el cogote. Pero sabemos que a otros os gusta esa sensación de intranquilidad.

Como buen JDR, «Eye of the Beholder» es adictivo, por lo menos al principio. Vas explorando todo, avanzas, encuentras objetos... Más adelante la cosa se complica y algunos factores hacen que disminuya la adicción algunas décimas: el enojoso movimiento de los personajes, el excesivo cambio de discos (problema que se soluciona con un buen disco duro, claro) y el pequeño tamaño de los interruptores. No obstante, para la mayoría no creemos que esto disminuya el afán de terminarlo.

Y si hablamos de originalidad, la verdad es que no hay mucha. Prácticamente la totalidad de las ideas que combina han sido usadas en uno u otro juego: no aporta nada realmente nuevo. Tampoco es muy alta la dificultad del programa; se diría que va destinado a principiantes, o en plan introducción a otros más complicados. No hay problemas realmente difíciles (una vez encontrado el interruptor, claro está), ni tampoco los monstruos son invencibles. Pero llevará sus semanas acabarlo, ¡mucho ojo!

Para resumir, estamos ante un juego muy bueno en su tiempo, que ahora comienza a quedar algo desfasado. No obstante, es una adicción fundamental a la "roloteca" de cualquier maníaco que se precie.

F.H.G.



Como en todo buen juego de rol, aumentar la experiencia del equipo resulta fundamental para llegar a alcanzar nuestro objetivo.



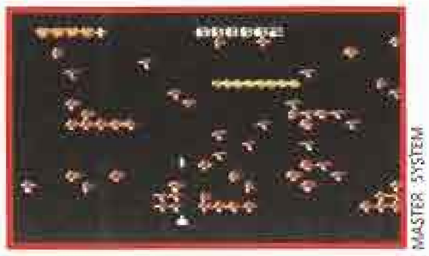


Double Dragon 3
Billy y Jimmy Leen han vuelto para encontrar la piedra Rosetta. Deberán enfrentarse con sus nunchakus a Ninjas, guardianes sobrenaturales, arqueros...
WWF Superstars 2
Seis grandes estrellas del boxeo mundial te esperan en el cuadrilátero. Muévete con rapidez. Rétales individualmente o por equipos.
The Simpsons
BART VS. THE JUGGERNAUTS
DOUBLE DRAGON 3
THE ARCADE GAME
GAME BOY
FEATURING STEEL CAGE AND TAG TEAM ACTION!
SPIDER-MAN 2
Bart V.S. The Juggernauts
Durante cuatro duras semanas Bart tendrá que competir con los super entrenados Juggernauts. Todo vale: mordiscos, empujones... ¡incluso trampas!
Spiderman 2
La ciudad está a salvo gracias a tu héroe. Atrévete con volteretas, desplazamientos, saltos... Y súbete por las paredes ¡de tu pantalla!
¡MULTIPLÍCATE POR CERO, FENÓMENO!
GEORGE FOREMAN'S KNOCK-OUT BOXING
George Foreman's K.O. Boxing
Ya nada puede detener al ex-campeón de los pesos pesados. Sus 118 kilos sólo tienen una meta: el título mundial. ¿Podrás derribarle antes del último round?
GAMEBOY
ERES UN FENÓMENO
Akklaim entertainment, inc.
ERBE SOFTWARE S.A.
Todos los títulos y personajes que aparecen son marcas registradas de Acclaim

TRES CLÁSICOS FALLIDOS

ARCADE SMASH HITS


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

■ **MASTER SYSTEM**
■ **Arcade**

Virgin ha tenido la buena idea de reunir en un cartucho el «Missile Command», el «Arkanoid» o «Breakout» y el «Centipede». La mayoría de vosotros los conoceréis, sea por la recreativa o por cualquiera de las numerosas versiones que han ido apareciendo para todos los ordenadores personales. Pero para los que llevéis poco tiempo en el mundo del software de entretenimiento, resumiremos sus, ya de por sí, simples argumentos.

En el «Missile Command» debemos impedir, con disparos apuntados con un cursor, que misiles y diversos tipos de bombas lleguen a caer y estallar sobre nuestras ciudades. Y fijaos si este arcade es mítico, que es al que juega John Connor cuando va al centro recreativo en «Terminator II», cuya acción se desarrolla en 1997. En el «Breakout» debemos destruir muros de ladrillos con una pelota. La lanzaremos con una paleta que se mueve horizontalmente en la parte inferior de la pantalla. Por último, en el «Centipede» debemos eliminar con una base móvil de misiles, –al igual que la paleta del «Breakout» ésta se mueve horizontalmente–, distintos tipos de insectos mutantes que se encuentran en el huerto. Estos insectos se mueven a gran velocidad y tendremos que destruirlos antes de que lleguen al nivel de nuestra base y la destruyan. Los tres juegos disponen de gran cantidad de niveles con dificultad gradual, lo que hará que nos entretengan un buen rato.

De todas formas, este cartucho no es muy recomendable a los expertos en viejos arcades. La razón es muy sencilla: se han hecho infinidad de versiones de estos juegos y, por desgracia, las incluidas en esta compilación no son de las mejores. Esto se pude aplicar a los tres juegos. En todos ellos los gráficos y el sonido no están a la altura de lo que cabía esperarse en la Master System. En el «Breakout» ni siquiera se encuentran aquellos bonus que aparecían al destruir algunos ladrillos, y que hacían que nuestra paleta se alargara, disparara, etc. Más fieles a sus originales han sido los otros dos, pero es increíble que no se hallan introducido mejoras a nivel gráfico y sonoro. Y es que, que nos vendan ahora programas de hace años muy iguales y sin mejoras técnicas, es rechazable.

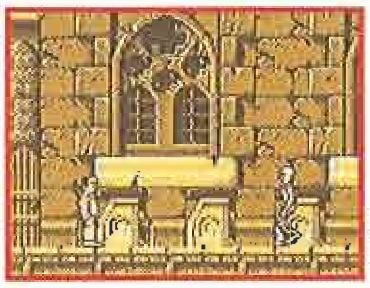
A.T.I.

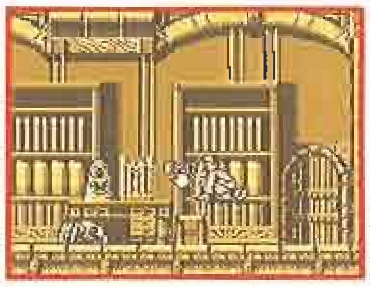


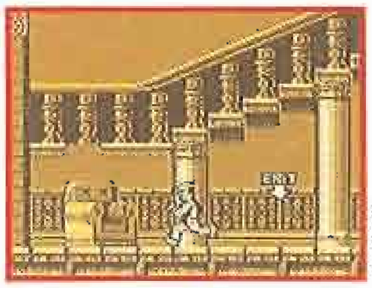
MONSTRUOSAMENTE BUENO

DR.FRANKEN

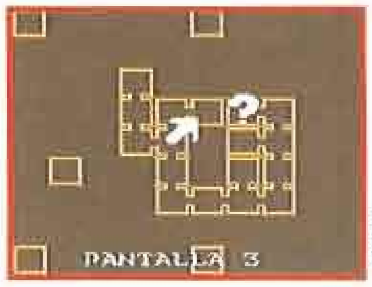
■ **GAME BOY**
■ **Arcade/Aventura**


GAME BOY


GAME BOY



GAME BOY



GAME BOY

Cuando el Dr. Von Frankenbone murió, dejó tras sí un legado de incontables experimentos. Una de sus mejores creaciones, Franky y la novia de éste, Bitsy, fueron abandonados a su suerte en el castillo del doctor. Desgraciadamente, ellos no eran las únicas obras que el inmortal doctor había mantenido en secreto. Muy pronto, hordas de espíritus y restos de los primeros experimentos fallidos del Dr. Franken empezaron a vagar por las habitaciones del castillo. La felicidad de Franky y Bitsy despertó sus envidias, por lo que una noche, mientras Franky dormía, hechizaron a Bitsy, la desmontaron y esparcieron sus piezas por el castillo y los sótanos. Al despertarse, Franky se encontró con que su amada había desaparecido y que él había pasado de ser un gigante de cinco metros, a ser un pequeño mortal de unos pocos centímetros. Tu misión, como la Franky, es buscar las piezas de Bitsy y recomponerla

La verdad es que no nos termina de asombrar esta "mini-consola" que, una vez más, demuestra que lo único pequeño que hay es su tamaño porque, con este cartucho, vuelve a poner de manifiesto sus posibilidades. Parece mentira que puedan meter todo este juego ahí dentro. Para que te hagas una idea, se desarrolla en un total de 230 pantallas que van recorriendo las habitaciones y pasillos del castillo. En sus alrededores encontrarás muchos objetos, los cuales siempre sirven para algún propósito. El castillo está lleno de pasadizos y habitaciones secretas. Tendrás que explorarlo todo si quieres tener éxito. Cada habitación tiene hasta seis direcciones posibles. Por supuesto se incluye un mapa para que no te pierdas, indicándote dónde están los objetos que necesitas.

Anímate a tomar el papel de Frankenstein, porque te lo pasarás monstruosamente bien. El juego tiene mucho jugo y tendrás largas horas de diversión, tratando de explorar todos los tétricos lugares y encontrando los diversos objetos. Los decorados están muy conseguidos y bastante bien ambientados. La melodía es muy envolvente y los gráficos de los personajes son perfectos y muy grandes. En definitiva, un juego terrorífico.

E.R.F.

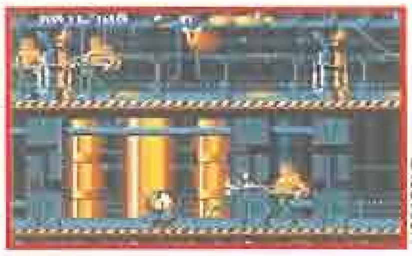


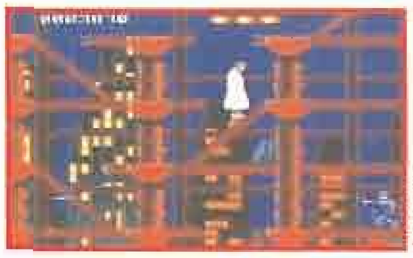
EVITA EL EXTERMINIO

TERMINATOR

■ **MEGADRIVE**
■ **Arcade**


MEGADRIVE


MEGADRIVE


MEGADRIVE

Año 2029. Ciudad, Los Angeles. Las máquinas se han adueñado de la Tierra después del tan temido holocausto nuclear y lo controlan prácticamente todo. Han considerado que los hombres no les sirven para nada y deciden su eliminación como quien no quiere la cosa. Sólo conservan unos pequeños grupos de ellos para que trabajen como esclavos. Sin embargo, un hombre ha reunido a algunos para luchar contra el poder de las computadoras y les está enseñando todo lo que sabe sobre el combate, algo que aprendió tiempo atrás de su madre.

Las máquinas se han percatado de esto y deciden eliminar, no al causante de su futura extinción, sino a la persona que le crió y enseñó todo lo que sabe: su madre. Para ello, disponen de una máquina del tiempo de su invención y envían a través de ella a un Terminator, la máquina de matar más poderosa jamás conocida. No tiene sentimientos y nada le duele. No descansará hasta cumplir su objetivo: matar a Sarah Connor. Cuando John Connor se entera, decide utilizar la máquina del tiempo y enviar a alguien que pueda protegerla de tan terrible amenaza. Kyle Reese se ofrece voluntario, por el mero hecho de poder conocer a la mayor leyenda de entonces. Su objetivo consistirá en defender a Sarah del robot, cueste lo que cueste.

Aquí es donde entramos en acción. Tendremos que guiar a Kyle a través de cuatro niveles diferentes hasta conseguir acabar con la máquina. En el primero de ellos nos encontramos en pleno año 2029, y deberemos llegar a un laboratorio donde se encuentra el dichoso invento. Pero antes de meternos en él, tendremos que asegurarnos de que nada ni nadie pueda seguirnos después. Así las cosas, deberemos destruir el reactor nuclear con una de las escasas bombas de las que disponemos para después salir por piernas.

El segundo se complica algo más que el anterior. Ya estamos en el presente y tendremos que llegar al bar donde está Sarah y evitar que caiga en las manos del Terminator. Bueno, ya va siendo hora de que nos enfrentemos a tan odiado ser, lo cual tendrá lugar en la comisaría de policía a la que nos han llevado con Sarah. El final se encuentra en la fábrica desierta, en la que tendremos que averiguar la manera de acabar de una vez por todas con la máquina de matar.

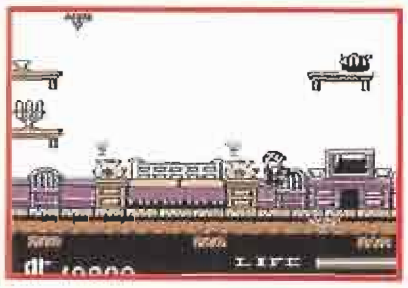
Quizás peque un poco de sencillez, pero para evitar esto disponemos de la posibilidad de elegir entre varios niveles de dificultad. Aunque eso sí, al elegir niveles superiores, la cosa parece de verdad, tan seria como en la "peli".

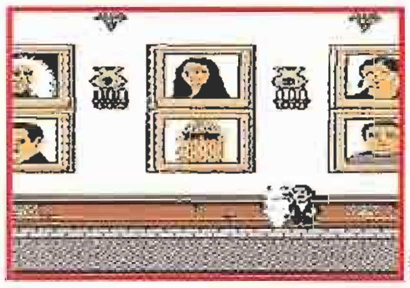
O.S.G.

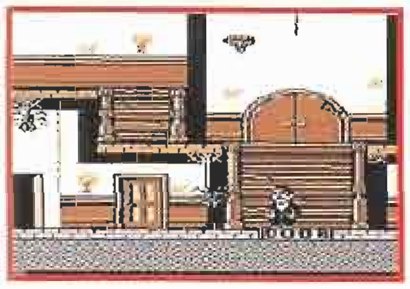


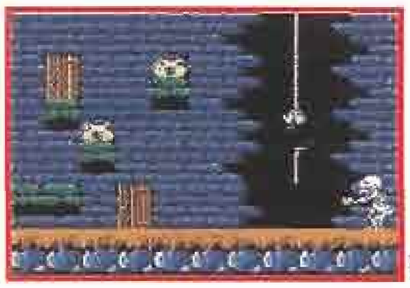
UNA FAMILIA MUY PECULIAR

THE ADDAMS FAMILY


NES


NES


NES


NES

- N.E.S.
- Arcade/Aventura

La familia Addams está en la quiebra. Para salvar su palacete de Tully Alford, el abogado que codicia la fortuna familiar, Morticia, Lurch, Granny, Pugsley y Wedsneday han ido a la casa de éste para razonar con él. Pero cuando Gómez llega a su hogar, su familia no está. Asumiendo el papel de "papá Gómez", tendrás que salvar a los tuyos, tu casa y a tus riquezas.

Liberar a tu familia te costará mucho dinero, pero afortunadamente lo encontrarás escondido por toda la casa. Tendrás que tener cuidado con los horribles obstáculos que irán apareciendo, como estacas que caen, fantasmas, calaveras flotantes, plantas carnívoras... En este arcade también encontrarás fases de plataformas, para que pongas a prueba tu habilidad. Para ayudarte en tu tarea, tendrás una inestimable ayuda que se llama "Cosa". Este "elemento" es la imagen emblemática que tanto llamó la atención en la película, aunque para encontrarla tendrás que investigar muy bien por todos los recónditos lugares de la mansión.

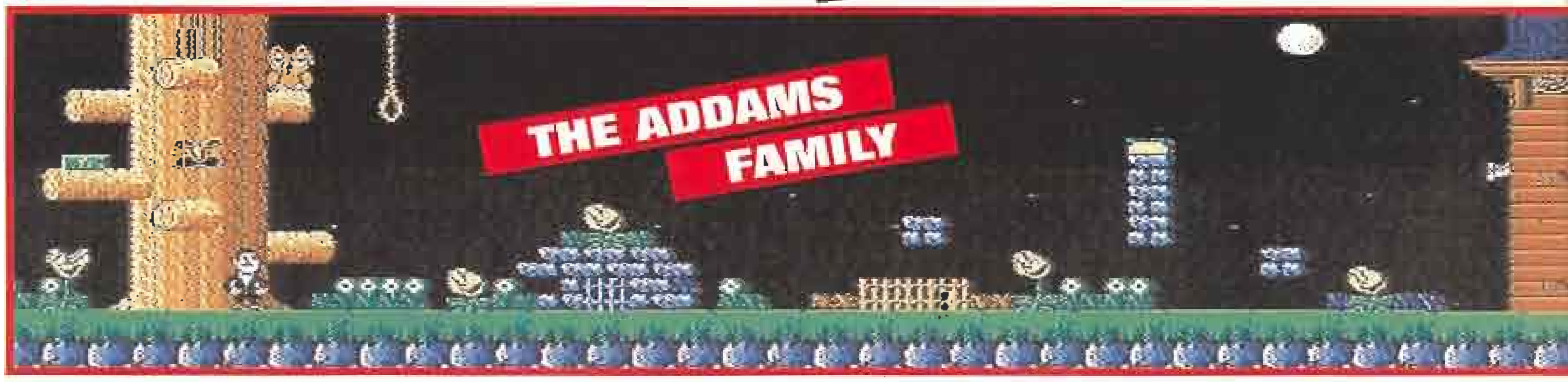
Deberás buscar a tus semejantes en los diversos rincones de la casa de los Addams y sus alrededores. Empezarás en la base del árbol grande. Además, en este videojuego encontrarás enigmas que tienes que resolver. Es fundamental, en el desarrollo de la aventura, que recaudes un millón de dólares para liberar a tu "queridita" y completar el juego con éxito. Así, es imprescindible que cojas todas las bolsas de dinero que encuentres. El juego está estructurado en varios escenarios. En algunos sólo hay que avanzar hacia la derecha, en otros tendrás que ascender para llegar a los sitios más inaccesibles.

En resumen, es un cartucho que no está mal. Puede que no sea muy original, pero está lo suficientemente bien hecho como para resultar interesante. Tiene buenos detalles y se nota la mano de Ocean.

E.R.F.




NES



PRÍNCIPE TALMIT, ¡SÁLVANOS!

TALMIT'S ADVENTURE


MEGADRIVE

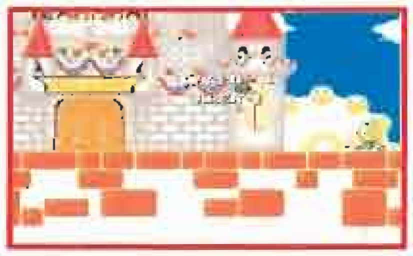

MEGADRIVE

- MEGADRIVE
- Arcade de plataformas

En los orígenes del tiempo, el rey Coni conquistó la tierra que lleva su nombre. Gobernaba desde la cima de un monte, en el corazón del reino. Bajo su reinado el lugar conoció la armonía. Sus vasallos, en reconocimiento a su benevolencia, construyeron un parque de atracciones alrededor del castillo. El parque (la Tierra de las Maravillas) estaba dividido en cuatro áreas: La Tierra de las flores, la Tierra de las praderas, la Tierra de los dulces y la Tierra de los helados. Para protegerlo, el rey designó a un hada de cada confín del reino para que vigilase cada una de las áreas. La princesa Wondra sería la encargada de las hadas. Con el paso del tiempo el rey Coni fue envejeciendo, hasta que murió.

El reino siguió prosperando, hasta que el codicioso Mole se convirtió en el jefe. Mole reclutó a los líderes de varias facciones y formó un ejército para conquistar la Tierra de las Maravillas. Encarceló a las hadas y se apoderó de sus poderes. Sólo una doncella logró escapar. Esta consiguió llegar a los confines de la Tierra en búsqueda del príncipe Talmit, el último de la dinastía Coni. Tú, como príncipe Talmit, tendrás que correr, saltar, volar y abrirte camino a través de sus mundos para deshacerte del rey Mole. ¿Tendrás valor para tamaña empresa? Para llevarla a cabo, cada mundo tiene numerosos ítems; en ellos se esconden ayudas como la cola de espíritus, el columpio de espíritus y las alas, que harán que nuestro príncipe vuele por un corto período de tiempo.


MEGADRIVE


MEGADRIVE

Podrás transportarte a diversas partes del juego y, para mayor dificultad, te encontrarás con plataformas móviles y numerosos enemigos que harán que el rescate resulte más complicado.

Al final de cada etapa toparás con uno de los jefes al servicio de Mole, con el que tendrás que jugar a un juego único. «Talmit's adventure» es un buen juego de plataformas que te engancha de una manera alucinante. Sus gráficos no destacan por ser los mejores, pero están realizados de una manera muy simpática y agradable.

E.R.F.



LO MÁS MODERNO EN ARMAMENTO

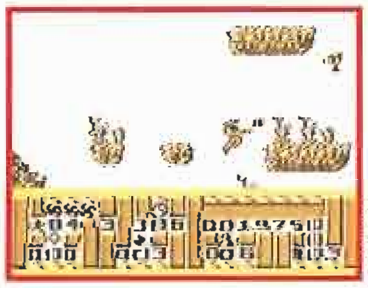
TURRICAN

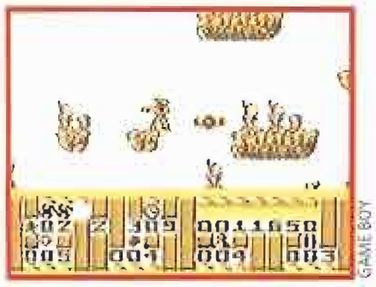
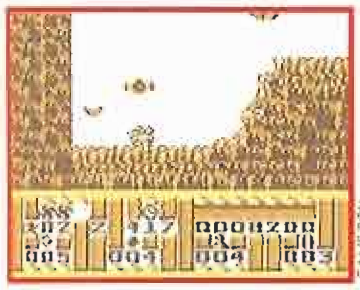
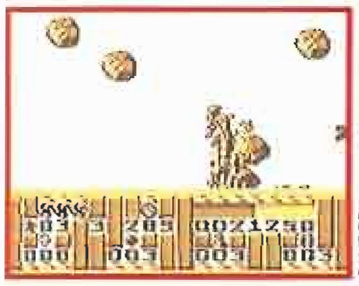
- GAME BOY
- Arcade de plataformas

Parece ser que los programadores no saben hacer otra cosa que arcades donde el único objetivo es matar y matar a todo ser que se mueva, recogiendo por el camino todos los objetos que podamos, salvando, así, al planeta de turno. En esta ocasión, desagradables seres se han adueñado de la colonia espacial de Alterra, (¿os suena el nombre?), y nos han concedido el placer de ir a salvarla del desastre que la aguarda.

Para ello, los programadores del juego nos proporcionan un ser que, según afirman ellos mismos, es más valiente, fuerte y frío que los mismísimos Terminator y Robocop (no sabemos, pero este último tenía su corazoncito). Nuestra misión es de lo más sencilla. Sólo tenemos que atravesar algo así como cuatro grandes mundos, completar diez niveles y visitar cerca de mil pantallas.

En cada uno de ellos nos encontraremos con una gran variedad de enemigos, que nos irán restando la energía de que disponemos si no hacemos nosotros lo propio con ellos. Eso sí, tenemos tres créditos que nos servirán para continuar la partida si nos matan, y seguro que nos van a hacer falta si queremos llevar a buen puerto la misión encomendada. El armamento que poseemos es casi, casi de película. Desde la típica pistola, eso sí, láser y granadas de fotón, hasta la más alta tecnología


GAME BOY

en cuestión de armamento, como disparadores de energía y de luz, que podremos obtener a lo largo del juego para destruir a enemigos más poderosos.

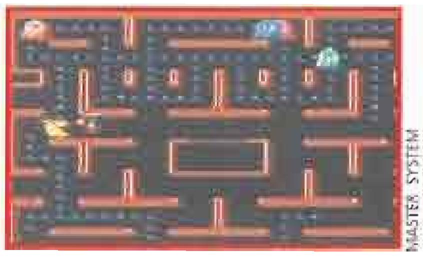
Como podéis comprobar, el juego dispone de una gran variedad tanto de armas, como de escenarios y enemigos, lo cual confiere al mismo una gran calidad para nuestras modestas consolas, donde no es frecuente poder ver tal despliegue. Sin embargo, la calidad de los gráficos, no es todo lo buena que desearíamos, pero los movimientos salvan este pequeño defecto.

O.S.G.



LA NOVIA DEL MITO

MS. PAC-MAN




■ **MASTER SYSTEM**
■ **Arcade**

Ms. Pac-Man es una dama muy hambrienta que, afortunadamente, cuenta con una diversidad de increíbles laberintos para recorrer sin vacilación, y muchas sorpresas detrás de cada esquina. Nuestra protagonista deberá comerse todos los puntitos del laberinto para poder acceder a otro. Pero ten mucho cuidado, ya que hay cuatro fantasmas muy dispuestos a digerirla.

Para defenderse contará con unos "energizantes", con los que podrá comerse a esos molestos fantasmas y obtener una gran cantidad de puntos. Si se come unas suculentas frutas que deambulan por los pasillos, logrará puntos adicionales, que le vendrán estupendamente para obtener vidas extras. Contará también con la ayuda del "Pac Booster", que le proporcionará velocidad adicional para correr con mayor rapidez que los fantasmas.

Este es, a fin de cuentas, el desarrollo de este cartucho que, como habréis comprobado, es prácticamente igual al conocido «Pac-Man». De hecho también aparece aquí cuando tomamos la opción de dos jugadores, donde el juego gana bastante en adicción desde el punto de vista competitivo.

Podremos elegir el laberinto que queramos: está el modo Arcade, el modo Mini, el Big y el Strange (donde hay unos laberintos verdaderamente "extraños"). Existen unos pasillos situados en los laterales, los cuales podrás utilizar para burlar a los fantasmas y aparecer en el lado opuesto de la pantalla.

Está claro que la idea y el desarrollo de «Ms Pac-Man» harán que siempre que salga al mercado este tipo de juegos, bien cambiándole el nombre o poniéndole un lazito al protagonista, el resultado sea un cartucho adictivo. Eso no cabe duda, pero pensamos que ya es hora de que a nuestro querido "Mister Pac-Man" le dejen descansar en paz y lo vayan jubilando. ¡Que bien merecido lo tiene el pobre hombre!

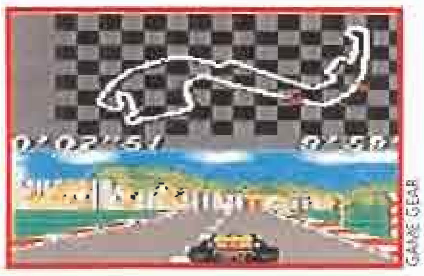
E.R.F.



CORRE, CORRE QUE TE ADELANTO

AYRTON SENNA´S SUPER MONACO GP II

■ **GAME GEAR**
■ **Juego de coches**

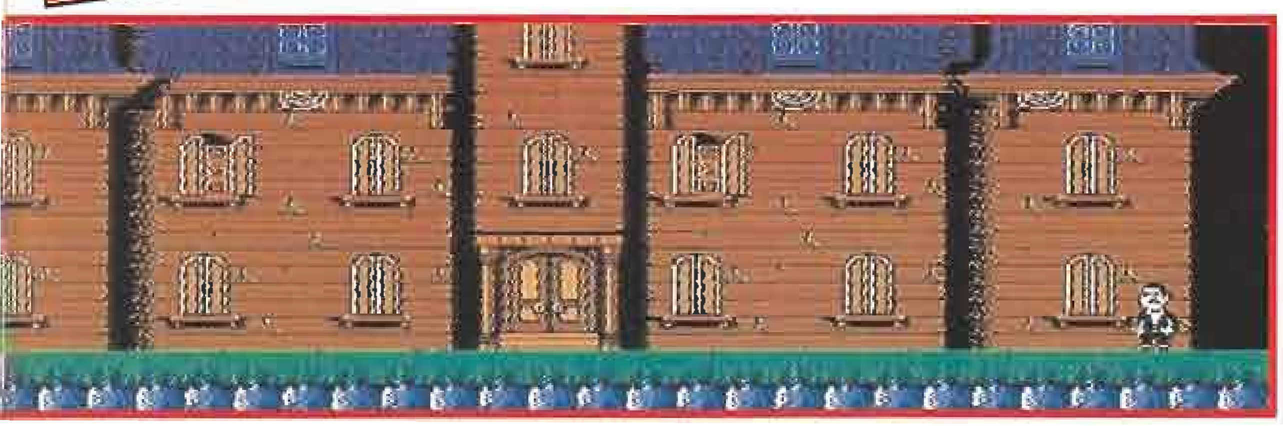
Tu equipo ha comprobado todas y cada una de las piezas de tu máquina. Neumáticos con un agarre más suave. El alerón ajustado a cero grados. Te encuentras en la cabina de una obra maestra de la tecnología moderna. Tendréis que emplearos a fondo tú y tu monoplaza, si queréis alcanzar la gloria. Pero para eso tendrás que medirte, codo con codo, nada menos que al campeonísimo Ayrton Senna, tarea que no te será fácil.

Todos los consoleros de la Game Gear, amantes de la velocidad, van a poder subir su adrenalina con este nuevo juego de coches, que supera en calidad y adicción a todo lo visto hasta ahora. Esta segunda parte del «Super Mónaco» tiene considerables mejoras con respecto a la primera: el movimiento es mucho más suave y la sensación de velocidad está mejor lograda; el gráfico del monoplaza es bueno; y también la animación del trompo que realiza si te pasas de frenada. El cartucho es muy completo y tiene muchas opciones. Antes de lanzarte es necesario que realices unas vueltas de práctica por todos los circuitos del mundial. Estos han sido reproducidos fielmente de los originales y están todos los que componen la temporada.

Está claro que no vas a ganar la carrera con los consejos de Ayrton Senna, pero sí te darán una idea clara de cómo deberás conducir para llegar a ser el mejor.

E.R.F.

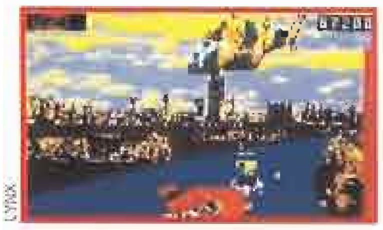




VUELA SOBRE LAS OLAS

HYDRA

■ **LYNX**
■ **Arcade**




Hydra» es un arcade más..., pero presenta la peculiaridad de que el vehículo que manejamos no es un coche ni una nave. Es una lancha tipo Ultraboost Powercraft, para ser más exactos.

Los que hayan jugado alguna vez a este programa en las recreativas o, cualquiera de las versiones para ordenadores personales, ya sabrán que el argumento es bien simple: debes transportar a bordo de tu lancha unos paquetes. Pero, ¿cómo no?, no se trata de paquetes de galletas, sino de tesoros.

Esto hará que tu travesía no sea todo lo tranquila que hubieras deseado. Barcos, helicópteros y toda clase de artefactos armados tratarán de impedir, por todos los medios -la mayoría de ellos bastante sucios- que llegues a buen puerto. Si lo consigues, te convertirás en el héroe de la nación al impedir que el enemigo se haga con los tesoros. Pero como no todo iba a ser malo, tu lancha, a parte de ser ultra-rápida, posee un potente cañón para que les des su merecido a los muy...,ladrones.

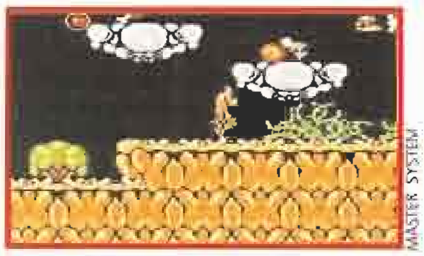
Como hemos dicho antes, «Hydra» es un arcade más, pero de los mediocres.

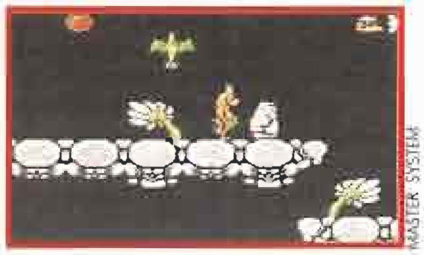
A.T.I.



¡ONGA, BONGA! AL RESCATE

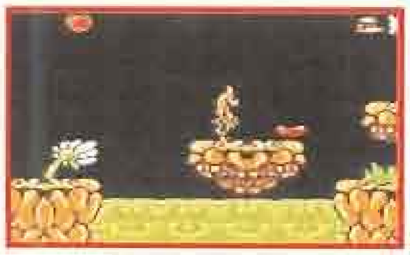
CHUCK ROCK


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM
Arcade

Chuck vivía tranquilamente en una cueva prefabricada, curiosamente marca ACME, junto a su ya mencionada esposa. La verdad es que lo hacía como nadie. De ahí que tuviera una más que pronunciada barriga, debido a ver tanto partido de "foot-rock" por la tele, y su aseo personal dejara algo que desear. Su esposa era todo lo contrario. Ordenada, siempre procuraba ir lo más arreglada y guapa posible. Iba a un gimnasio para mantener la forma que le había proporcionado ser una de las animadoras del equipo de "foot-rock" en la Universidad.


MASTER SYSTEM

Casualmente, y aunque no os lo creáis, allí es donde se conocieron ella y nuestro amigo. Él jugaba de defensa en el equipo (así está tan..., grande); se encontraron en una de las fiestas que se dan después de una victoria por goleada. No sabemos muy bien cómo pudo surgir una atracción entre ellos, pero así ocurrió y cuando acabaron la carrera decidieron casarse. Sin embargo, entre sus compañeros se encontraba Gary Gritter, el tipo más fantoche y creído de toda la región. No servía para nada, pues era el más vago del lugar con diferencia. Además, resultaba que era un envidioso de mucho cuidado y cuando Chuck y Ophelia se enamoraron, en su pensamiento sólo cabía una cosa: conseguirla, costase lo que costase.

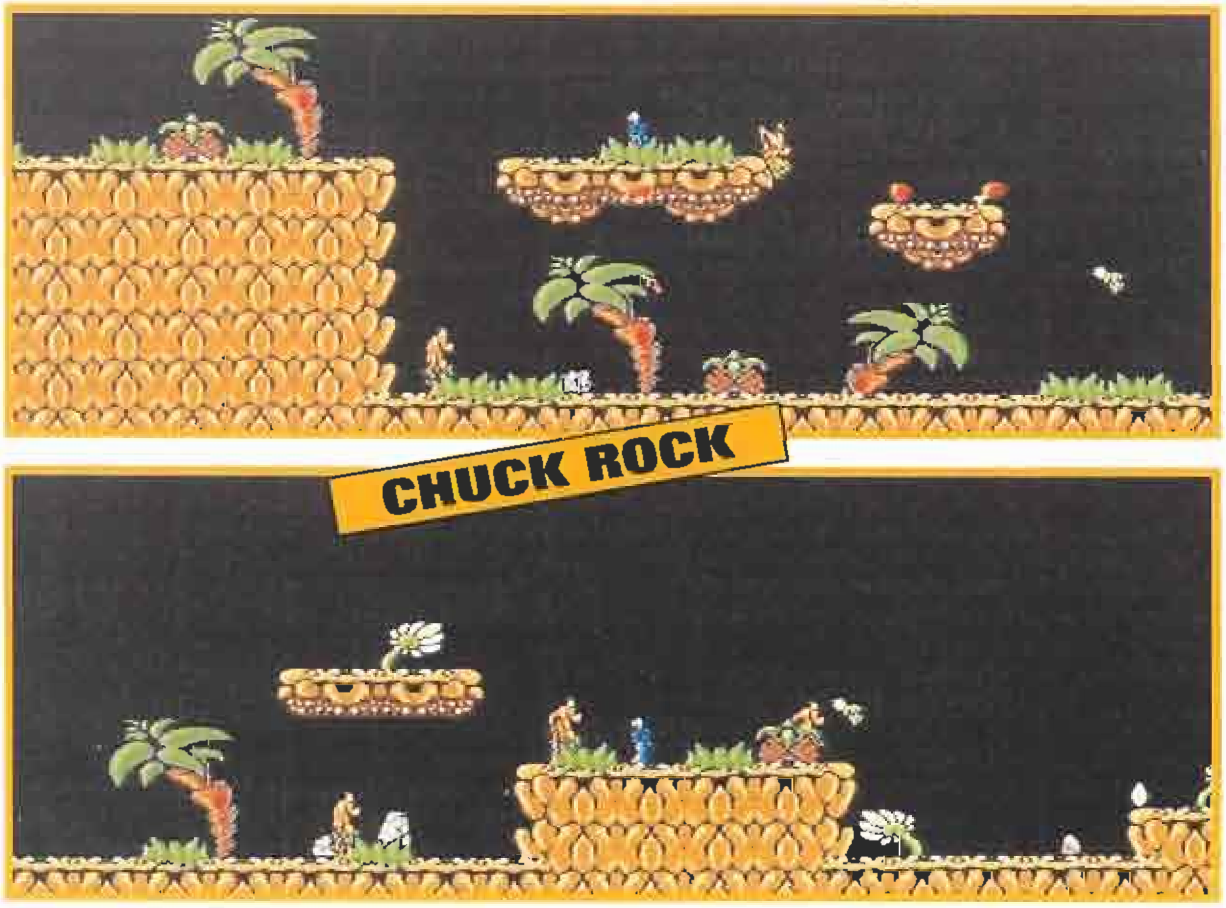
El día de la final del campeonato, Chuck esperaba en el sofá a que su esposa volviera del gimnasio para ver el partido juntos. Pero el partido estaba ya finalizando y todavía no había regresado. Alarmado llamó al gimnasio pero le dijeron que ya hacía dos horas que se había marchado. Entonces lo vio claro. Gary la había raptado y así se lo confirmó un mensajero pagado por el malvado Gary. Decidido, partió raudo y veloz en su busca, armado con su poderosísima barriga. Los peligros iban a ser varios, ya que tendría que atravesar cinco partes diferentes de la zona, que son la jungla, la caverna, el agua, el hielo y el cementerio. Dividida cada una, a su vez, en varias, hasta completar un total de diecinueve fases distintas.

Por supuesto, las cinco zonas poseen un enemigo final de mas difícil eliminación que los otros. El resto de los enemigos (todas las clases de dinosaurios habidas y por haber), no poseen más dificultad que un simple golpe y una buena estrategia de ataque. Además de nuestra barriga, podremos ejecutar patadas voladoras y lanzar piedras recogidas de antemano. Pero os aconsejamos que no destruyáis a todos, ya que algunos pueden sernos útiles para ir de un sitio a otro.

Debemos dar la enhorabuena a los programadores de Virgin por la estupenda realización de este juego, que ya salió hace algún tiempo para los ordenadores, consiguiendo un alto grado de calidad, al igual que ahora.

O.S.G.

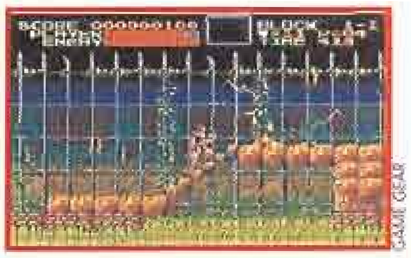




EL RETORNO DE DRÁCULA

SUPER CASTLEVANIA IV

SUPER NINTENDO
Arcade


GAME GEAR

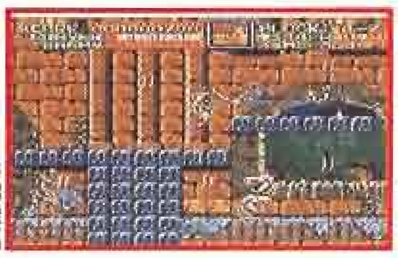

GAME GEAR

En una pequeña ciudad de Transylvania, existe una leyenda que dice: "Cada cien años, las fuerzas de un dios misterioso se debilitan y los seguidores del diablo vuelven con más poder dentro de nuestro mundo. El mal se manifiesta dentro de la forma más abominable que la Tierra pueda crear; el vampiro, el Conde Drácula". Cada cien años Drácula renace, para continuar reclutando víctimas. Su finalidad es la de convertir a la humanidad en criaturas de la oscuridad y dominarlas bajo su mano de hierro. Ha vuelto muchas veces y ha sido destruido otras tantas, pero las gentes del lugar creen que esta vez el siniestro vampiro será indestructible.

Hay un grupo que siempre ha estado involucrado en las destrucciones de Drácula, la familia Belmont. De generación en generación se han transmitido los secretos sobre cómo destruir a los hombres-vampiro. Ahora han transcurrido cien años desde la última batalla entre Drácula y el clan familiar. Mientras un grupo de fanáticos encapuchados se preparan para una tradicional celebración, al culminar el rito, un rayo cegador comenzó a surgir de entre las nubes, impactando en la tumba del malévolo ser. Al momento, de la fosa renace el Príncipe de las Tinieblas; una vez más Drácula ha vuelto. De nuevo, Simon Belmont escucha la llamada de los dioses para acudir a la batalla. Armado de coraje y valor se dispone a iniciar su misión.


GAME GEAR


GAME GEAR


GAME GEAR

Así comienza esta nueva entrega de la serie Castlevania, que aterriza en la super de Nintendo. Si creías haber visto todo en arcades, espera a contemplar esta aventura, porque la verdad es que no tiene desperdicio. Tendrás que recorrer la nada despreciable cifra de doce niveles de extenso mapeado. Encontrarás en cada uno de ellos a enemigos de todas las formas y tamaños, amén de mil obstáculos y todo tipo de armas, que podrás usar como complemento al poderoso látigo que nuestro héroe lleva. Este, además de utilizarlo para defenderte, te servirá para atravesar fosos y sitios de otra forma inaccesibles.

Técnicamente el juego es una auténtica gozada, con un sonido increíble, y una música digna de estudio de sonido, pues hay una melodía diferente en cada fase. Y de los gráficos, ¡qué contar!, basta con decirte que tiene hasta seis planos de scroll simultáneos. Tampoco podían faltar las famosas rotaciones de la nueva de Nintendo. ¿A qué estás esperando para comprártelo?

E.R.F.



EL ROCKER DEL ESPACIO

RAD GRAVITY

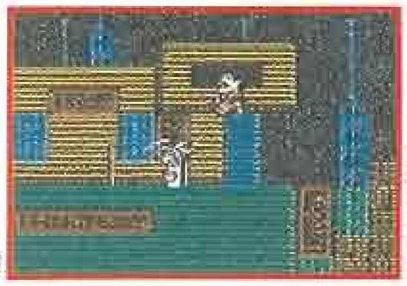

NES

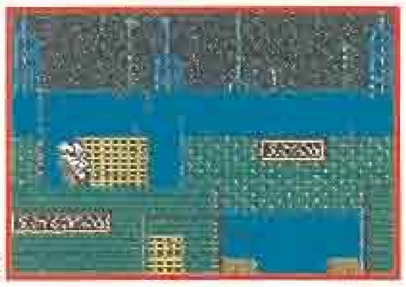

NES

- N.E.S.
- Arcade de plataformas

Un nuevo héroe, en el más puro estilo Elvis Presley, se está preparando para ponerse en acción y llevar a cabo la misión que le han encomendado.

Hace mucho tiempo, los primeros habitantes del mundo de Quark, los antepasados de Rad, se convirtieron en expertos viajeros galácticos. Encontraron mundos maravillosos en las estrellas y al pasar los siglos, colonizaron nueve mundos repartidos en tres Sistemas Estelares, creando los "Planetas Unidos". Estos planetas se mantuvieron agrupados durante años, gracias a una red de tres computadoras de unificación. Durante el transcurso de este período espacial, surgió un mago entre los habitantes de Quark. Un día, en uno de sus experimentos sufrió una mutación, convirtiéndose, así, en un cerebro viviente. En su locura se creyó por encima de la gente y de las demás formas de vida, terminando por destruir la unión y cortando las conexiones entre los cerebros computadora.


NES


NES


NES

La misión consiste en encontrar los nueve planetas y los tres cerebros computadora que los unifican. Para ello han elegido al cadete más prometedor del espacio, "Rad Gravity". Tendrá que visitar el tranquilo planeta de Cyberia; el malvado Effluvia; el prehistórico país de Sauria; la bella ciudad de Vernia (todo lo contrario del sistema de Odar); un cinturón de asteroides en el que tendrás que usar la pistola para autopropulsarte; la tierra de Utopía; la volcánica caverna de Volcania; el misterioso Telos; y la curiosa Turvia, donde todo se pondrá "patas arriba".

Repartidos por distintos lugares, te encontrarás con una serie de objetos que te ayudarán en tu labor de guerrero espacial. Estos son la importantísima baliza de telepuerto, un comunicador, el traductor, un disco de energía y tres tipos diferentes de armadura. Para tu arsenal de defensa puedes conseguir también siete tipos de armas: la espada láser, la super espada, una pistola de potencia, una pistola vertical, maxipistola, los cristales de Sauria y las potentes bombas de cristal.

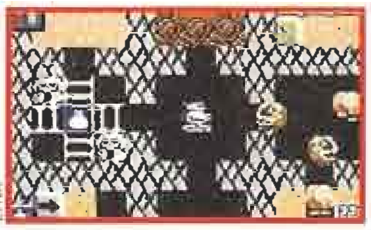
El juego, en virtud de su originalidad, no es una panacea. Gráficamente está a la altura de lo que puede dar de sí la "pequeña" de Nintendo. Nuestro personaje se mueve con soltura, respondiendo bien al mando de control. Tiene los efectos sonoros justos, aunque bien realizados, como para meterte en ambiente. Es un arcade que no pasará a los anales de la programación, pero se puede jugar con él y pasar un "ratillo" entretenido.

E.R.F.



¡SOY MINEROOO!

CRISTAL MINES II


LYNX


LYNX

- LYNX
- Laberintos

El «Crystal Mines II» es un juego desarrollado para la Lynx en el que tomaremos el papel de un robot, con la misión de recoger, a lo largo y ancho de 150 niveles diferentes, los preciosos tesorillos que se encuentran repartidos por todas las Minas de Cristal. La tarea no sería demasiado complicada sino fuera por la existencia de ciertos demonios perreros, cuyas aviesas intenciones no son nada buenas para nuestro trabajo.

¿Qué?, ¿ya empezáis a recordar, verdad? Exacto. El argumento es clavado al de «Boulder Dash», y no sólo el argumento. Al menos, los señores que diseñaron el programa, tuvieron la delicadeza de cambiar el aspecto del protagonista y el de los decorados. Hubiera sido muy fuerte que ni siquiera en eso se hubieran molestado un poco. El juego en sí no está nada mal. Si el «Boulder Dash» era divertido, éste tiene que serlo por fuerza. Además, las características de la Lynx han sido bien aprovechadas en cuanto a cuestión gráfica, sonora y adictiva.

F.D.L.

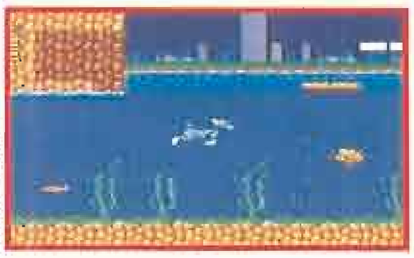


¡MARDITOS ROEDORES!

TOM & JERRY THE MOVIE

- **MASTER SYSTEM**
- **Arcade de plataformas**

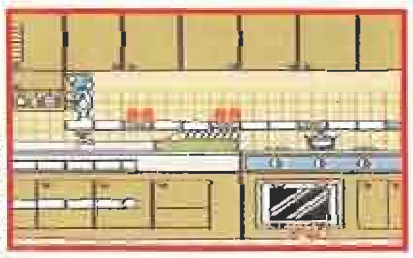
Tom está ya cansado de que Jerry se pase todos los días montando fiestas con los amigos. Arman tanto ruido que no le permiten dormir, dejan la casa hecha un desastre. Encima, después, al muy gamberro no le apetece recogerla y es el pobre gato quien tiene que hacerlo. Así, Tom ha decidido, de una vez para siempre, acabar con el causante de sus problemas. Cogerá a Jerry aunque la vida le vaya en ello. Probablemente tenga que recorrer la ciudad entera, pero valdrá la pena si así consigue tener paz en casa.


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

Sin embargo, la cosa no será fácil. Jerry sabe cantidad de trucos que pueden parar los pies por unos instantes a Tom, y salvarle, de esta manera, de situaciones comprometidas. Dispone de una amplia variedad de ellos, entre los que se encuentran minas de tiempo, fuegos artificiales, etc. Nuestra misión consistirá en atrapar a Jerry a lo largo de los seis niveles de los que consta el juego, ayudándonos de una serie de plataformas. Pero hay que tener cuidado, pues algunas de ellas se caen al pasar por encima. Podemos llevar a cabo nuestra labor de dos formas. Una, la más difícil, consiste en atraparlo antes del final del nivel, con lo que nos ahorraremos el tener que terminarlo. El problema reside en que el ratón corre delante de nosotros y a parecida velocidad, con lo que sólo lo cogeremos aprovechando los obstáculos que nos ofrece el terreno. La otra es más sencilla. Si conseguimos llegar al final del nivel, Jerry se pondrá a descansar con lo que la captura resulta más fácil. Pero claro, antes hemos tenido que superar mil y una trampas.


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

Los movimientos de nuestro protagonista son bastante completos. Aparte de andar hacia ambos lados, podemos saltar y subir a las plataformas, así como ir de puntillas hasta alcanzar posiciones exactas para realizar una acción o dar zancadas y correr como un bólido. Todos ellos están fantásticamente realizados, aunque la media vuelta es algo lenta, pero sin deslucir el juego. El sistema de tener que perseguir a nuestro enemigo nos ha parecido bastante original. Por una vez no serán los enemigos los que vayan tras nosotros.

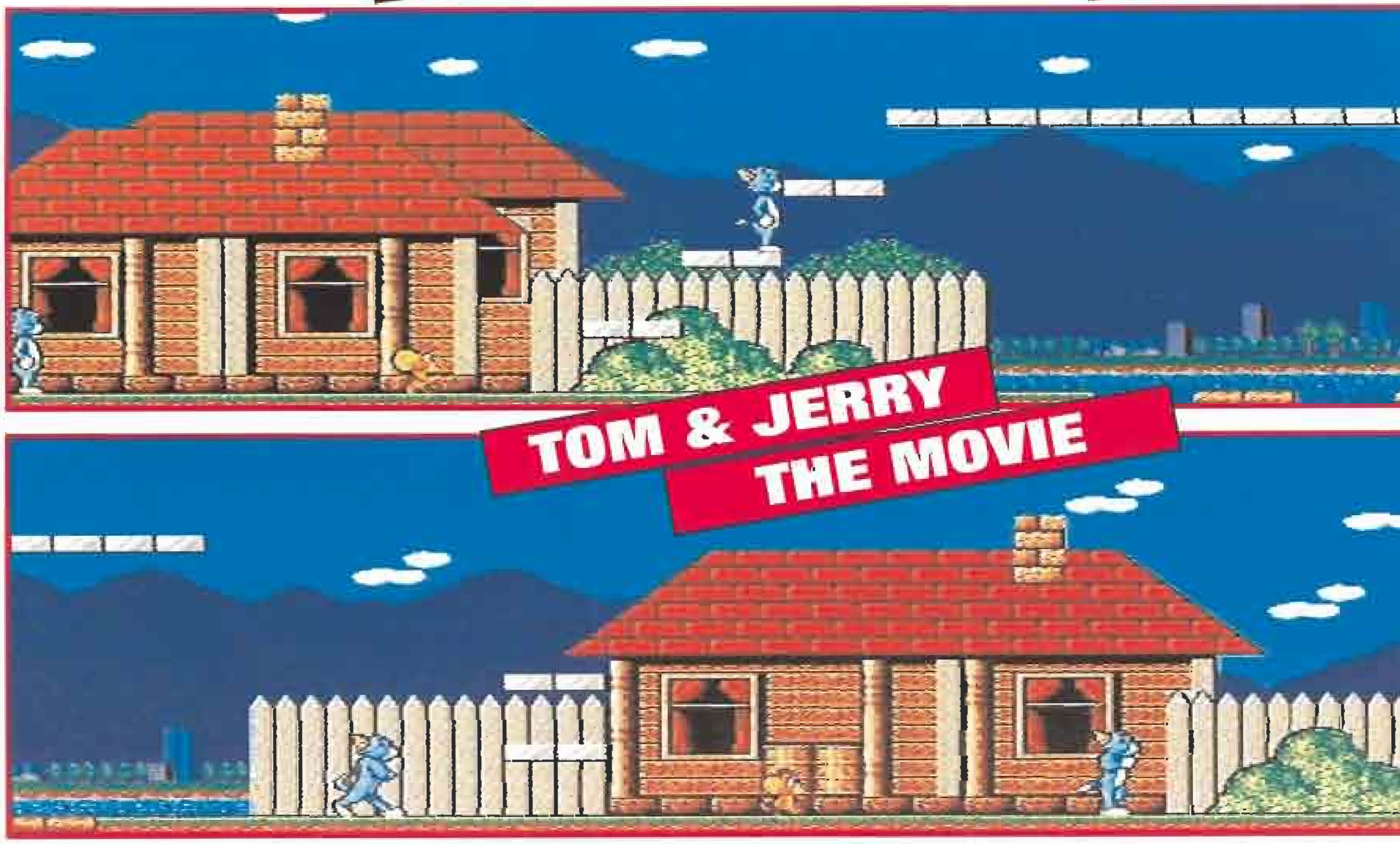

MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

Sin duda se trata de una gran introducción en el mundo de las consolas de estos personajes tan famosos. Mejor no se podía haber hecho.

O.S.G.





UN AFTERBURNER ANFIBIO

TURBO SUB

- **LYNX**
- **Arcade**


LYNX

Has deseado hacer submarinismo pero tus padres, o su alto coste, te lo han impedido? Pues, con este cartucho vas a poder realizar tu sueño. ¡Y sin moverte de la cama!, o de cualquier otro sitio, porque, para eso, la Lynx es portátil. Además, no necesitarás ni cursillos, ni la molesta escafandra, ya que vas a disponer de una moderna nave con la que desplazarte a gran velocidad, tanto por las profundidades del océano como por las alturas de la superficie.

Pero no creas que este océano es tan bonito y agradable como el que sale en la tele. Al contrario, éste está lleno de desagradables criaturas de diversas especies y la mayoría de ellas tienen una sola característica en común..., la mala leche. Menos mal que tu super-avanzada nave dispone de un potente láser. Con él podrás dar buena cuenta de todos los bichos que continuamente te atosigarán.


LYNX

Y cuando te canses de tanto agua, tendrás la posibilidad de salir a la superficie, subir a las alturas y seguir deshaciéndote de todo tipo de naves. Estupendos gráficos, gran velocidad y muy buenos detalles, como el sorprendente efecto del paso entre el mar y la superficie, hacen que juguemos con la consola hasta en el baño. Algo que no es de extrañar dada la fidelidad que muchos de vosotros tenéis a esta pequeña consola de la compañía Atari.

A.T.I.



MEJOR QUE EN TELEVISIÓN

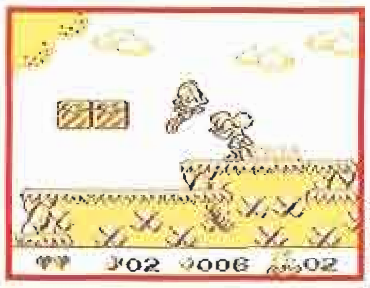
TINY TOON

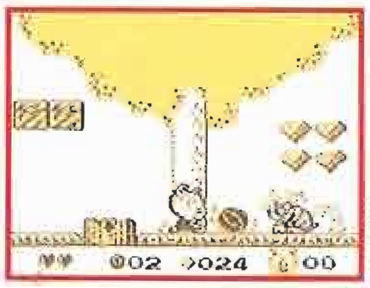
- GAME BOY
- Arcade

Por fin tenemos un arcade en el que además de matar y masacrar podemos reírnos un poco. Y es que no disparamos láseres, espadas, hachas, bombas o cuchillos, sino que arrojamos zanahorias, sandías y piñas. Cuando el enemigo o nuestro personaje muere, no estalla en mil pedazos o empieza a brotar sangre y emite horribles chillidos. ¡Da graciosos saltos! Nuestros enemigos no son de un aspecto muy feroz, sino más bien simpático hasta tal punto que da algo de lástima acabar con ellos. Los objetos que podemos recoger no son calaveras, ni nada de desagradable aspecto, son corazones y brillantes.

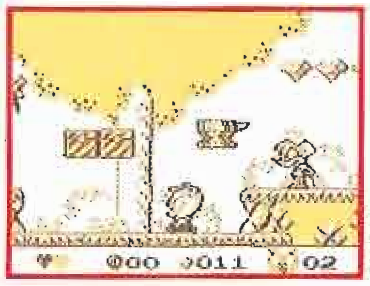
Tampoco tenemos que estar continuamente con el dedo pegado al botón de disparo, se exige más maña que fuerza. ¡Maravilloso!, exclamarán los padres. Por fin un programa para nuestros hijos sin violencia. ¡Qué rollo!, pensaréis. Pues estáis equivocados chavales. Aquí, nosotros, unos adictos a ver sangre, explosiones y a destripar y destruir enemigos sin perdón mientras esquivamos sus numerosos disparos, hemos disfrutado con este programa como unos enanos. ¿Quién nos lo iba a decir?, a nuestra edad gozando con dibujos animados...


GAME BOY


GAME BOY


GAME BOY

Lo que sí es parecido en este juego a los típicos arcades es la misión, es decir, debemos rescatar a la damisela de turno. En este caso no es otra que Babs, la pequeña actriz con grandes aspiraciones, que la llevan, una desgraciada tarde, al teatro Acme a ensayar, sin saber que Montana Max planea hacer del teatro su exclusiva guarida. Buster Bunny, eternamente enamorado de Babs, al enterarse de su secuestro decide ir a rescatarla de las malvadas manitas de ese cabezón orejudo. Pero no va a ir solo, pues Buster tiene dos grandes amigos que deciden acompañarle, Plucky Duck y Hamton.

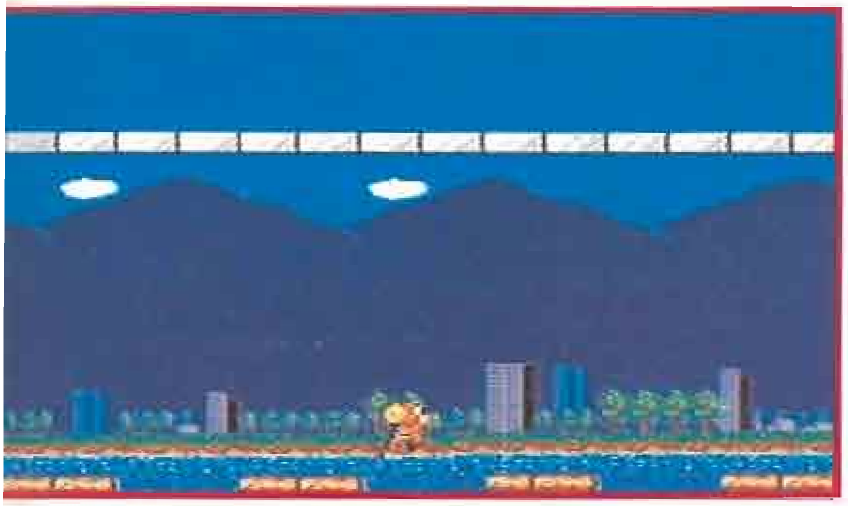

GAME BOY

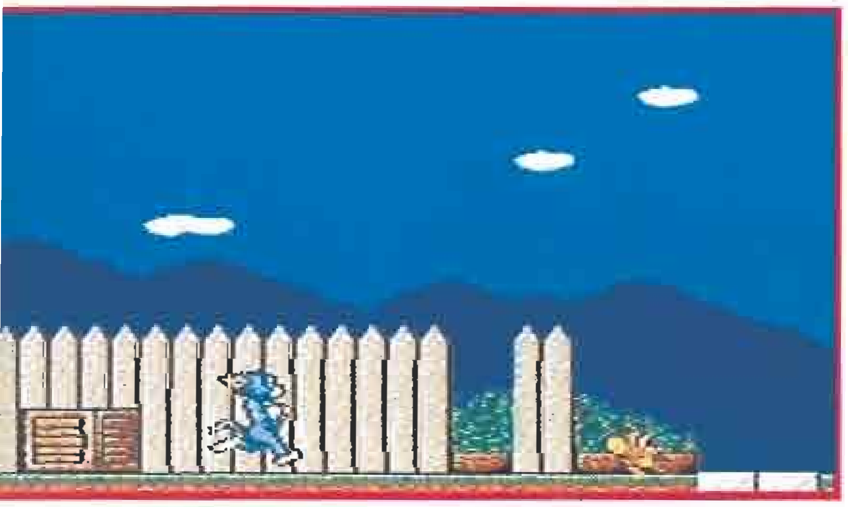
Ahora todo depende de vosotros, pues manejando a cualquiera de los tres personajes por cuatro niveles llenos de molestos aliados de Max, deberéis llegar a enfrentaros con él para liberar a la bella Babs. Un detalle curioso es que, entrando en ciertos lugares, podremos recolectar bonus jugando a dos entretenidos juegos; uno de carreras y otro similar al de "la guerra del topo". También es parecido este juego a los típicos arcades en la brillantez técnica. Aunque los gráficos de fondo no son nada espectaculares, los sprites de los personajes están tan bien realizados que son iguales a los dibujos de la tele. Sus movimientos son igualmente brillantes, incluyendo las simpáticas expresiones de sus caras.

Pero como tampoco existe un arcade perfecto, algo deja que desear; el sonido. La melodía que nos acompaña es la misma que la de la serie pero, aunque al principio es agradable, acaba haciéndose un poco pesada después de tanto escucharla. Podrían haber puesto alguna otra, para variar.

Así que, ya sabéis, cambiad naves y guerreros por estos simpáticos dibujos animados. Os desahogaréis igual y, además, os reiréis. Porque la violencia siempre está de más pero la risa no.

A.T.I.







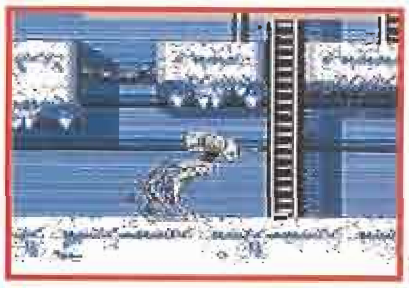
LA FUERZA TE ACOMPAÑA

EL IMPERIO CONTRAATACA

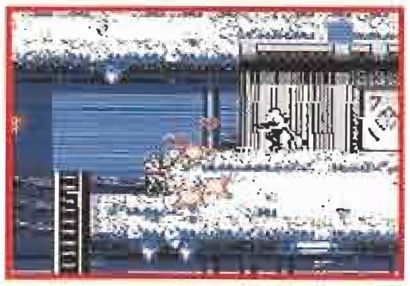
- NINTENDO
- Arcade/Aventura

¿Qué queréis que os contemos de «El Imperio Contraataca» que no sepáis ya? Seguramente habréis visto la película cientos de veces. ¿No?, ¿qué no la has visto? Entonces debéis ser de alguna de las galaxias que aparecen en el film y no debéis preocuparos por estos menesteres.


NES


NES

Pero lo que a buen seguro que no habéis visto ninguno es el videojuego para la mediana de la familia Nintendo, elaborado por la misma compañía que produjo la película, Lucasfilm. Y, como sucedió hace años con la misma, nos han vuelto a sorprender y a maravillar con este cartucho. El argumento sigue bastante fiel el desarrollo de este clásico del cine; a pesar de haber destruido la Estrella de la Muerte, el Imperio no está, ni mucho menos, acabado. Ahora, las fuerzas dirigidas por el maléfico emperador y por su fiel sirviente Darth Vader, buscan desesperadamente al joven Skywalker. Por ello, han enviado miles de androides espías a todos los rincones del espacio. Uno de ellos ha llegado hasta el helado planeta de Hoth, donde los rebeldes han establecido una nueva base secreta.


NES



NES


NES

Aquí empieza vuestra misión, ya que, como muchos habréis adivinado, vais a representar el papel de Luke. En la primera fase, y a lomos de un Tauntaun, debéis destruir el androide espía, para evitar que el Imperio descubra el paradero de la base rebelde. Luego vais a tener que luchar contra el Imperio durante siete fases más, para llegar al enfrentamiento final contra alguien bastante cercano a Luke en su árbol genealógico, el tenebroso Lord de los Sith, el de la famosa máscara, Darth Vader. Vais a necesitar todo el poder de la fuerza para evitar ceder ante las tentaciones del Lado Oscuro y seguir un camino parecido al seguido por el personaje al que ahora os enfrentáis.

Durante vuestra lucha contra el imperio, vais a contar con la ayuda de diversas armas, entre las que se encuentra la que distingue a los caballeros Jedi, el sable láser. Así mismo, pilotaréis diversos artefactos como el vehículo de nieve, un AT-ST, un Ala X, que os ayudarán a enfrentaros en igualdad de condiciones contra los numerosos y variados enemigos. Además, en todas las fases podréis utilizar los diversos poderes de la fuerza que encontraréis, como levitar, saltar y correr más de lo normal, etc. Que la fuerza os acompañe, porque dada la gran dificultad del juego, la vais a necesitar.

A.T.I.



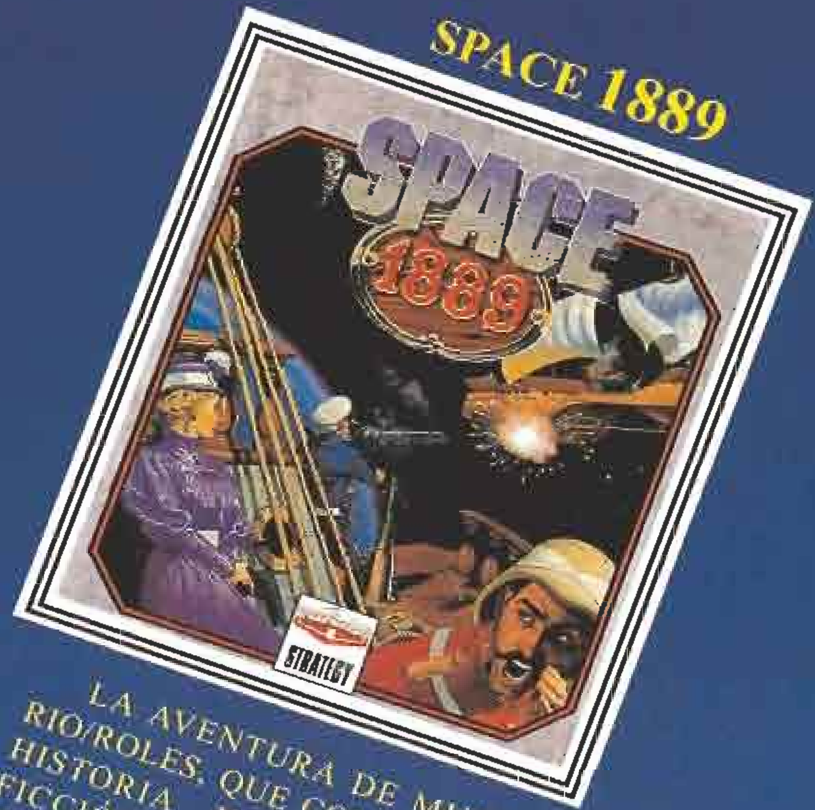
EMPIRE PRESENTA...

MEGATRAVELLER 2



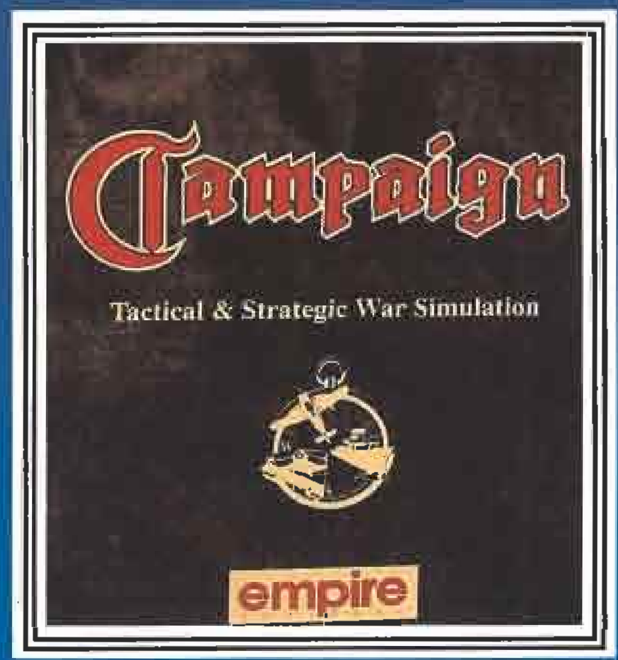
VIAJA Y EXPLORA 127 MUNDOS PARA OBTENER LA MAYOR EXPERIENCIA EN JUEGOS DE TODA TU VIDA: ¡LA MEJOR AVENTURA DE ROLES ACABA DE MEJORAR!

SPACE 1889



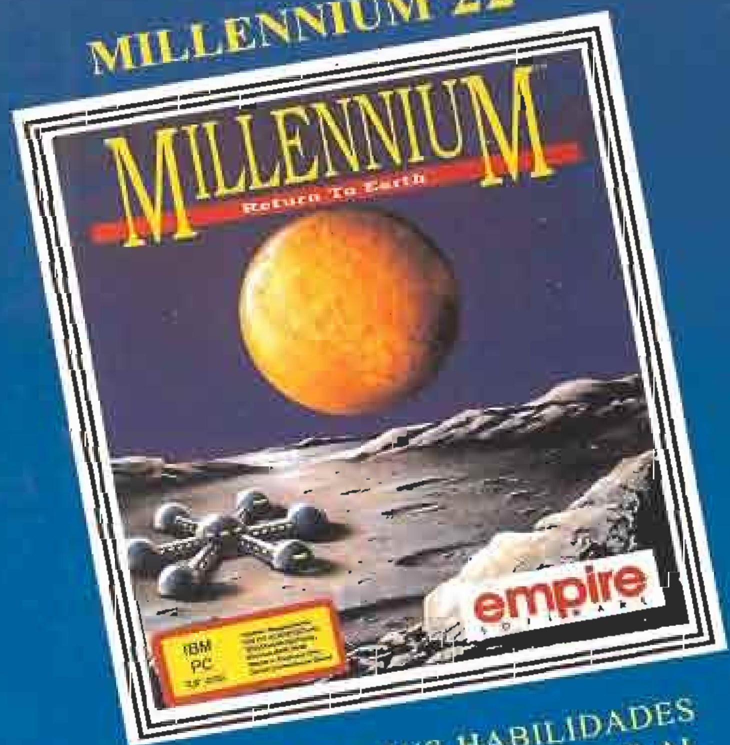
LA AVENTURA DE MISTERIO/ROLES, QUE COMBINA LA HISTORIA Y LA CIENCIA FICCIÓN BASADA EN EL POPULAR JUEGO DE ROLES DE GAME DESIGNER'S WORKSHOP.

CAMPAIGN



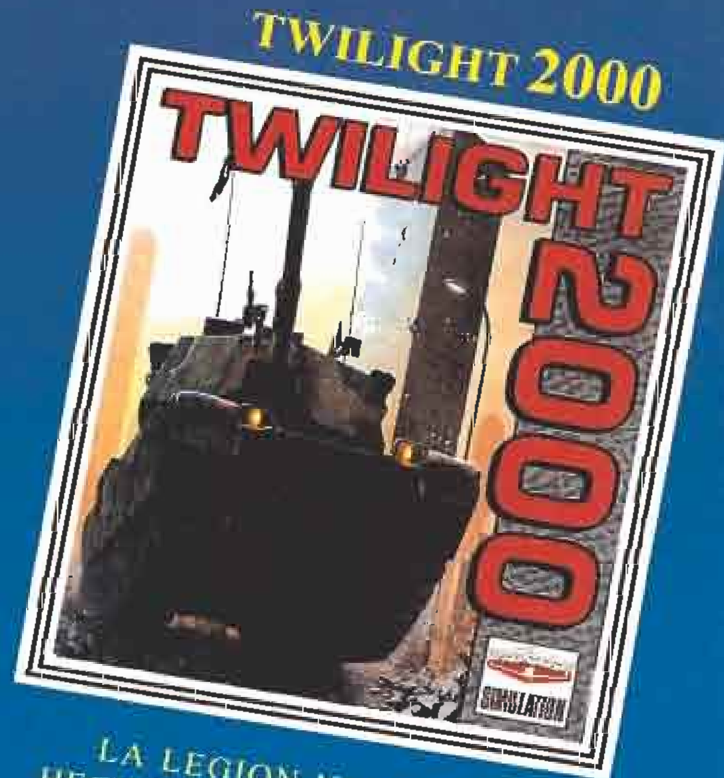
EL SISTEMA DE JUEGO DE GUERRA MAS SOFISTICADO JAMAS IDEADO PARA EL ORDENADOR PERSONAL, QUE UTILIZA UNA PRECISA INFORMACIÓN DE TRANSFONDO DE CAMPAÑAS Y BATALLAS INDIVIDUALES DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

MILLENNIUM 22



PRUEBA TUS HABILIDADES ESTRATEGICAS Y TACTICAS AL MÁXIMO. ¿ERES CAPAZ DE MANIPULAR RECURSOS, MATERIALES Y PROVISIONES EN UN SISTEMA SOLAR HOSTIL PARA AYUDAR A SALVAR LA TIERRA?

TWILIGHT 2000



LA LEGION NEGRA SE HA HECHO CON EL PODER EN LA HORA MAS OSCURA DE POLONIA. LOS SUPERVIVIENTES DE ESTE HOLOCAUSTO NUCLEAR PREDICARON QUE LA GUERRA HABIA TERMINADO. POR EL CONTRARIO, ACABA DE COMENZAR...

empire SOFTWARE

LA PIRATERIA ES DELITO

PROEIN
División SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Telefs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax 361 29 36
28028 MADRID



ETERNAM

Eternam es uno de los muchos parques de atracciones creados hace poco tiempo a lo largo de toda la galaxia. Es una gigantesca simulación de diversas épocas de la historia de la Tierra que tiene lugar en un grupo de islas sobre un pequeño planeta. Mediante un simple módulo VAS -Simulación Virtual de Aventuras-, el viajero puede convertirse fácilmente en el protagonista de fascinantes aventuras reales sin sufrir ningún daño. Rodeado de lugares y androides de apariencia humana que recrean a la perfección famosas escenas del pasado, el aventurero vivirá una experiencia inolvidable.

El héroe de nuestra aventura es un agente intergaláctico llamado Don Jonz, que acaba de ganar en un concurso una estancia de una semana en Eternam.

Sin embargo, nuestro protagonista no sabe que ese premio es una trampa organizada por Mikhal Nuke, su peor enemigo, que planea en secreto convertir el tranquilo parque de atracciones en una trampa mortal. Para lograrlo, el pérfido personaje se ha aliado temporalmente con los Dragoons, los primitivos habitantes del planeta que fueron recluidos sin contemplaciones en reservas, después de la colonización de Eternam por los terrestres y desean recuperar sus derechos perdidos hace tiempo.



El castillo del duque Teófilo es el punto de partida de nuestra aventura. Dentro nos esperan los primeros grandes obstáculos, pero sólo es el comienzo...



Tan pronto estamos en una época como en otra. Ahora, a punto de estallar la Revolución Francesa, buscaremos cómo llegar a la siguiente isla desde este pueblo.



Las acciones a realizar en la torre no son muy complicadas. Solamente tendremos que hacerlas una tras otra y no perdernos en los pisos del torreón.

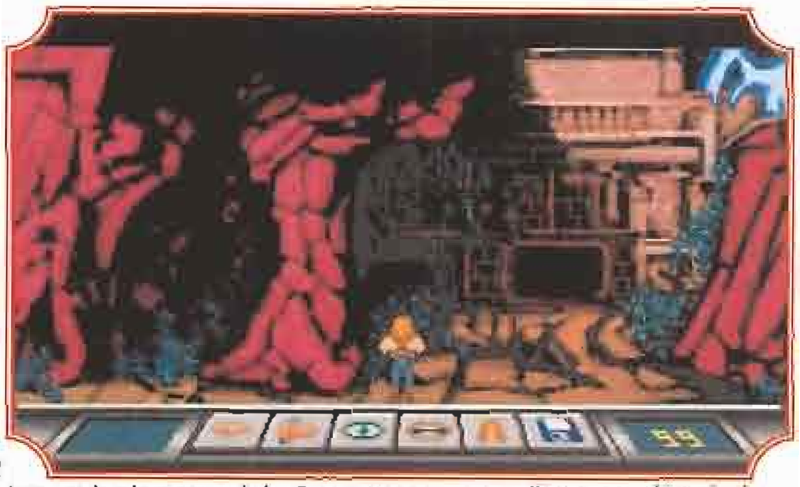


No os dejéis engañar por la magnitud de la pirámide; basta con hacerla algo más pequeña. Pero mucho cuidado con las momias y bichos diversos.

LA FÁBRICA DE SUEÑOS



Don llega a Eternam seguro de vivir una tranquila simulación, pero en ese momento los Dragoons se apoderan del centro de control del parque y reprograman las atracciones saboteando el ordenador central. Sólo Tracy, una de las azafatas encargadas de atender a los visitantes, consigue evitar ser capturada por los Dragoons y decide ponerse en contacto con Don para ayudarle a sobrevivir. Por desgracia, Tracy ha tenido que desmaterializarse para evitar el acoso de los Dragoons, por lo que sólo puede comunicarse con Don mediante la pantalla de un monitor.



La entrada a la caverna de los Dragoons parece tranquila, pero en el interior la cosa está bastante difícil. Todo es cuestión de entrar y verlo por vosotros mismos.

Tal como estaba previsto, Don es teletransportado a la primera de las islas del archipiélago, una reconstrucción de la Europa de la Edad Media. Sin embargo el héroe pronto comienza a darse cuenta de que las cosas no funcionan como él esperaba.

ANTES DE EMPEZAR

Eternam» es una aventura de descomunales dimensiones, un auténtico superjuego que aprovecha la gran potencia de los ordenadores actuales para garantizar días e incluso semanas de diversión. Su manejo puede resultar confuso en un primer momento, pero se comprende fácilmente si observamos que los escenarios que recorremos pueden ser de dos tipos: el mundo exterior y las mazmorras.

Como ya hemos señalado, la aventura transcurre en las cinco islas de un pequeño archipiélago. La superficie de dichas islas constituye lo que denominaremos mundo exterior, en el cual el per-

sonaje no aparece en la pantalla ya que lo que observamos es la visión del entorno desde los ojos del protagonista. Podemos movernos libremente en las cuatro direcciones y girar para observar el entorno desde cualquier perspectiva.
En cada una de las islas hay un número variable de mazmorras, es decir, construcciones habitadas, que pueden tomar la forma de castillos, pueblos o casas. Al alcanzar cualquiera de dichas construcciones se abandona la perspectiva exterior para pasar a una estructura de pantallas independientes interconectadas. En este momento, el héroe es perfectamente visible en pantalla y puede moverse libremente por la misma examinando y utilizando objetos. Es en el interior de estas mazmorras donde transcurre la mayor parte de la aventura de Don y donde seremos protagonistas de las escenas más complejas y peligrosas.
El mundo exterior refleja con fidelidad la forma y dimensiones de las islas del archipiélago. Cada una de las islas está surcada por diversos caminos que conducen a las diversas mazmorras, pero en principio cada una de las islas carece de conexiones con las demás, aunque ya explicaremos en su momento las complejas acciones que tendremos que realizar para alcanzar las islas más alejadas.
Debemos evitar caer al agua para evitar perder energía (energía que, por suerte, puede reponerse simplemente descansando) y podemos tanto conversar con los personajes que recorren los caminos como ser atacados por diversos animales cibernéticos, reprogramados por Nuke para cambiar su comportamiento normalmente pacífico. Para defendernos de ellos podemos disparar un potente hechizo de bolas de fuego que acabará con ellos después de varios impactos.
En el interior de las mazmorras las cosas se complican. Aquí encontramos numerosos personajes con los que es preciso conversar y negociar, objetos para recoger y utilizar en los lugares adecuados, y situaciones especialmente delicadas que pueden suponer la muerte instantánea de nuestro protagonista.
Un sencillo sistema de iconos nos permite acceder a todas las acciones imprescindibles para completar la aventura. En algunas mazmorras, generalmente en las más grandes, existen misiones concretas que debemos realizar para seguir avanzando y sólo es posible utilizar los hechizos cuando el rótulo "Alert", situado en la parte inferior izquierda de la pantalla, esté activo.
En el diálogo con los personajes se alternan las frases de Don con las de la persona con la que está hablando. Si Don solamente tiene un mensaje posible el diálogo continúa sin pausas, pero si hay varios es el jugador el que tiene que escoger el mensaje deseado entre los disponibles. En muchas situaciones la elección de mensaje no es crítica ya que todos son más o menos equivalentes, pero en momentos determinados la elección correcta puede ser fundamental para el transcurso de la aventura. Cuando vayamos explicando la solución del juego señalaremos con detalle los mensajes fundamentales, pero en cualquier caso os recomendamos ser lógicos en vuestras conversaciones y evitar los mensajes absurdos o insultantes.
Por la misma razón, muchos diálogos no son imprescindibles ya que solamente pueden proporcionarnos información. Para evitar extendernos demasiado, evitaremos referirnos a este tipo de conversaciones, pero os animamos a realizarlas por vuestra cuenta.

PRIMERA ISLA

EL CASTILLO DEL DUQUE

La primera isla del archipiélago se llama Cauda y reconstruye con fidelidad la vida de la Edad Media. Contiene cuatro mazmorras, pero la primera de ellas carece de importancia ya que en ella solamente podemos obtener diversas informaciones. La mayor parte de la acción de esta isla transcurre en la segunda mazmorra, el castillo del duque.
Un aspecto importante de las aventuras en el castillo es que el jugador se encuentra siempre a salvo. Si Don es fulminado por alguna de las muchas trampas del castillo será reanimado por el doctor en la pantalla 22 (ver más adelante) y podrá continuar su misión, recibiendo incluso algunos consejos sobre el peligro que le causó la muerte. De este modo, podemos acostumbrarnos a la mecánica del juego sin peligro y prepararnos para las pruebas verdaderamente difíciles.
En la pantalla 1, Don tiene un pequeño altercado con un perro guardián resuelto rápidamente por la aparición de un soldado. Tras una breve conversación en la que Don puede escoger cualquier respuesta, nuestro amigo se interna en el castillo.
En la habitación 2, un esqueleto explica a Don que ha llegado a ese estado tan lamentable después de fracasar en las pruebas que el duque Teófilo impone a todos los que responden a su anuncio. Un anuncio en el que el duque busca una persona que explore el resto de las islas. Ahora Don puede obtener diversos objetos de gran utilidad: un dulce en la pantalla 3 y una cerilla en la pantalla 5.
En la pantalla 10, cuando Don intenta seguir avanzando hacia la 11, es arrollado por un tren (¿un tren en un castillo?), que le hace retroceder varias pantallas. Sin embargo esta situación no causa ningún daño a nuestro amigo, el cual puede repetir el proceso sin miedo alguno. Nuestro héroe recoge unas gafas infrarrojas en la pantalla 15 y, tras recorrer un largo pasillo decorado por varias estatuas parlanchinas, llega a la pantalla 17, donde el guardián sólo le deja pasar después de recibir el dulce.
Nuestro amigo llega ante la presencia del duque y sus consejeros. Tras un breve diálogo en el que cualquier respuesta es correcta, el duque explica a Don que necesita un hombre de confianza que explore y entre en contacto con las islas del este. Pero que para demostrar que merece el cargo, debe realizar antes unas pruebas.
Según el duque, el aspirante no debe saber en qué consisten las pruebas ni siquiera dónde éstas se realizan. Sólo que tienen lugar dentro del castillo. Finalizada la conversación, Don puede explorar con libertad un buen número de nuevas pantallas.
La pantalla 22 es la habitación del doctor, un imponente médico alemán. Y es precisamente aquí donde recuperaremos la salud si cometemos más adelante alguna imprudencia.
La primera de dichas imprudencias puede realizarse en esta misma pantalla, ya que si atravesamos el extremo derecho de la máquina de rayos X recibiremos una fuerte descarga.
Desde la pantalla 23 podemos ascender al piso superior y llegar a las habitaciones del duque. Sin embargo, el guardia de la pantalla 25 se niega a permitirnos entrar en el aposento del duque con la excusa de que llevamos las botas demasiado sucias. En la habitación 30 un bufón nos explica que al hijo del duque le fascinaba la navegación y que construyó un barco en su habitación sin darse cuenta de que luego no podría sacarlo de allí.
Antes de abandonar sin problemas el segundo piso del castillo recogemos unos trozos de cebolla en la pantalla 31.







LAS PRUEBAS

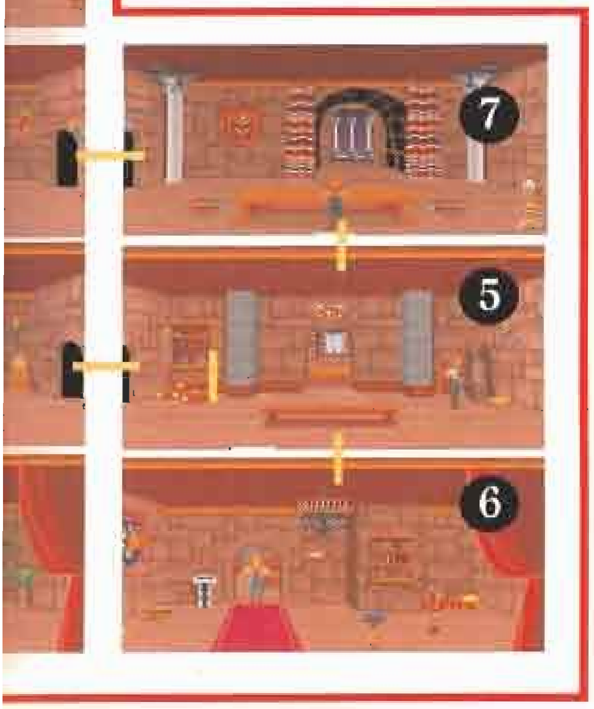
Si ahora volvemos a la pantalla 23 y caminamos hacia la puerta que se está bajo las escaleras, caeremos a las catacumbas del castillo. Es aquí donde se desarrollan las famosas pruebas, ya que a partir de esta habitación cada pantalla

ETERNAM

ISLA 1 PISO 2º





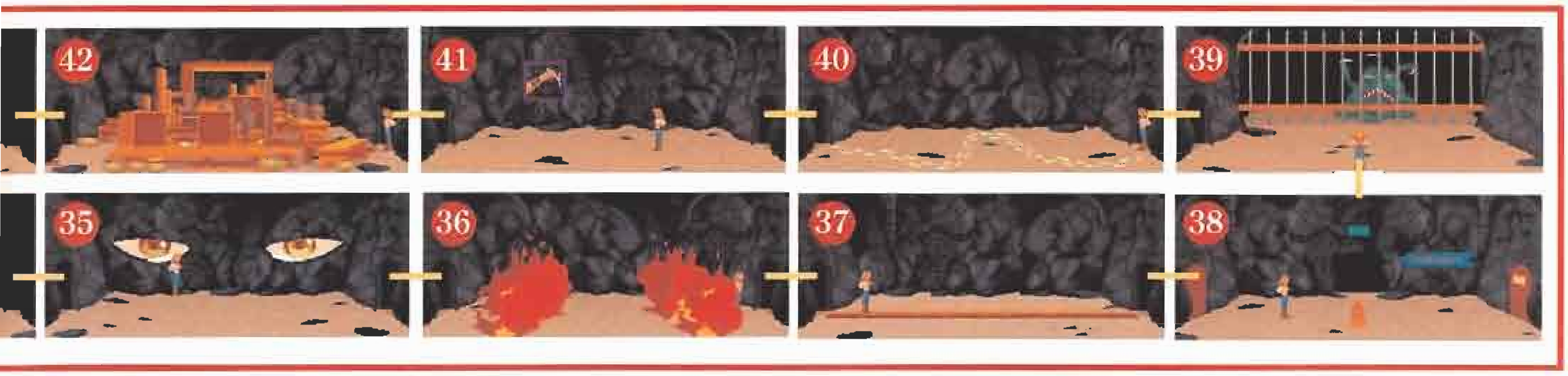


contendrá una prueba que, si no somos capaces de resolver con éxito, nos trasladará a la habitación del doctor.
La primera prueba tiene lugar en la pantalla 35, donde si intentamos alcanzar la puerta de la derecha, dos ojos abiertos en la pared nos alcanzarán con un rayo láser. La solución consiste en utilizar las cebollas justo en el momento en el que los ojos parpadean por primera vez, ya que de ese modo conseguiremos hacerles llorar e impedirles que nos disparen.
En la pantalla 36, dos grandes columnas de fuego nos impiden alcanzar la siguiente puerta. Para evitarlo, desde la pantalla 35, nos colocamos bajo el ojo izquierdo hasta que sus lágrimas nos alcancen y Don exclame, "Estoy empapado". Sin perder un segundo, nos colocamos bajo el ojo derecho y, cuando Don grite, "Estoy empapadísimo", caminamos hacia la pantalla 36 y atravesamos sin detenernos las dos columnas de fuego. Debemos realizar todos estos movimientos con gran rapidez, ya que un solo segundo de duda puede provocar que las lágrimas que cubren a Don se sequen antes de atravesar la última columna de fuego.
La pantalla 37 contiene una trampilla por la que nuestro héroe puede caer si no tiene cuidado. Para evitarla, Don se aparta hacia la esquina inferior izquierda y escoge el icono de hablar. Sus gritos se amplifican por el eco de la caverna hasta que hacen caer una barra situada en el suelo. Caminando sobre la barra, Don puede alcanzar sin peligro la siguiente pantalla.
Allí encuentra dos puertas y escoge la que conduce al norte, pese a que la gran cantidad de señales que apuntan hacia ella pueden hacerle pensar que se trata de una trampa.
En la siguiente caverna hay un gran monstruo verde, prisionero detrás de unos barrotes. Don debe evitar acercarse a él y caminar directamente hacia la izquierda, y en caso de situarse demasiado cerca de la jaula y entablar un diálogo con la criatura, escoger la frase menos ofensiva para evitar que el monstruo se enfade, rompa los barrotes y le devore.
La siguiente caverna, habitación 40, parece tranquila, pero al intentar cruzarla una gigantesca espada corta a Don en dos partes como si fuera mantequilla. Para evitar tan desagradable situación Don debe emplear las gafas infrarrojas para observar una hilera de pisadas en el suelo y caminar sobre ellas, pues el camino que marcan es la única forma de cruzar la habitación a salvo.
En la pantalla 41 hay dos palancas que están hacia abajo, de las cuales debemos subir la de la izquierda para activar un ascensor dos pantallas más adelante. La pantalla 42 se encuentra llena de muebles, que obstaculizan el paso de nuestro amigo, el cual decide emplear la cerilla para quemarlos y dejar el camino libre. Es fundamental no moverse por la pantalla antes de utilizar la cerilla si no queremos recibir un golpe en la cabeza. Ahora es posible alcanzar la pantalla 43 y, ya que hemos activado antes la palanca correcta, un ascensor situado en el centro de la caverna nos traslada fuera de las catacumbas hasta la pantalla 19.

SALIDA DEL CASTILLO

Habiendo superado todas las pruebas, Don regresa a la pantalla 18 y allí recibe las felicitaciones del duque, el cual le pide que le acompañe a la pantalla 20 para explicarle la misión que debe cumplir. Después de una larga conversación en presencia del escriba tartamudo, el duque entrega a Don un diminuto cuchillo que, aunque parezca un arma insuficiente, tendrá su utilidad más adelante.
Antes de despedirse, el duque indica a Don que se presente ante el capitán de la guardia para recibir instrucciones detalladas. El capitán se encuentra en la pantalla 9, pero está demasiado preocupado por la pérdida de sus llaves como para recibir a nadie. Por tanto, Don regresa a la pantalla 19 y encuentra dichas llaves en un armario que ya había explorado antes sin observar nada en él. Ahora ya puede presentarse ante el capitán, que agradece la devolución de sus llaves explicando a Don la presencia de un pasaje oculto para llegar hasta los aposentos del duque.
Don recoge un nuevo dulce en el mismo lugar en el que encontró el primero, se lo entrega al guar- →

SÓTANOS



dián para que le deje pasar y regresa al segundo piso del castillo. En la habitación en la que encontró las cebollas localiza un pasaje secreto detrás de la cama y se introduce en él, caminando primero hacia la derecha y luego hacia adelante.
En la pantalla 32, Don encuentra una carta que señala que el hijo del duque ha sido secuestrado. Finalmente nuestro amigo llega a la pantalla 33 y se encuentra de nuevo con el duque, el cual le entrega 30 monedas de oro para facilitar su misión. Debemos repetir este proceso tres veces entrando y saliendo de la habitación hasta obtener un total de 90 monedas.
Ya podemos salir del castillo, pero antes es recomendable recoger la cámara de fotos situada en la pantalla 21 –fijaros en la cantidad de curiosos anacronismos que hemos encontrado a lo largo del castillo–. Con ella es posible sacar una foto al soldado enamorado de la pantalla 4, pero su verdadera utilidad la encontraremos más adelante.

ÚLTIMOS PASOS EN CAUDA

Don se encuentra de nuevo en el mundo exterior y el castillo del duque queda a sus espaldas. Nuestro héroe continúa el camino que le condujo al castillo y toma el primer desvío hacia su izquierda hasta alcanzar un pequeño edificio llamado "El templo de las rosas gemelas".
En la primera habitación del templo hay una atareada anciana limpiando una vieja chimenea. Tras entablar conversación con ella Don escoge la segunda de las tres respuestas posibles para ganar su confianza y recibe de la anciana una carta rogándole que se la entregue a su hija, que se encuentra en la siguiente isla, la isla del Barón.
Don sale de nuevo al exterior, retrocede hasta la bifurcación y continúa el camino que antes abandonó, girando en dicho cruce hacia su izquierda.
El camino continúa directamente hasta el mar y parece que no hay forma humana de llegar hasta la próxima isla, pero Don observa que algunas plantas y rocas indican que en ese punto no hay demasiada profundidad. Basta por tanto con seguir el camino principal hacia el Este para atravesar nadando, sin hundirnos, el brazo de mar que separa las dos islas.







SEGUNDA ISLA

PRIMEROS PASOS

El mapa de la isla de Dorsalis, segunda del archipiélago y ambientada en la época de la Revolución Francesa, nos señala la presencia de cinco mazmorras. Una vez de nuevo en tierra firme después de su pequeña travesía sobre el agua, Don toma un nuevo camino que le conduce al poco tiempo hasta una pequeña casa donde un contable le advierte que tenga mucho cuidado con los ladrones, de modo que desde este momento debemos evitar todo contacto con los habitantes de la isla si no queremos perder las 90 monedas de oro que nos dio el duque. A partir de este punto, además, muchos peligros pueden suponer la muerte instantánea de nuestro protagonista ya que ningún doctor estará para cuidarnos. Os recomendamos, por tanto, salvar vuestra posición antes de realizar un paso importante.
Abandonamos la casa, continuamos el camino anterior y tomamos la primera bifurcación hacia la izquierda, hasta llegar a una nueva construcción.
Allí podemos encontrar en la primera pantalla a un filósofo perseguido por las autoridades, pero nuestro objetivo se encuentra en la próxima habitación donde una joven habla con dos hombres animándoles a luchar contra sus opresores.
Tras entablar conversación con la joven, Don escoge dos veces consecutivas la segunda de las respuestas posibles y averigua que se trata de Mariana, la hija de la mujer del templo, la cual ha viajado a Dorsalis desde Cauda para ayudar a los habitantes de la segunda isla a luchar contra su tiránico gobierno. Tras leer la carta de su madre, Mariana entrega a Don una escarapela, un símbolo utilizado por los rebeldes para reconocerse durante la Revolución Francesa.
De nuevo en el exterior, Don regresa a la bifurcación y gira primero hacia la izquierda hasta el camino principal y desde allí hacia la derecha y luego hacia la izquierda hasta llegar a una nueva casa.
En la segunda pantalla de la casa, una anciana hace punto junto a la chimenea encendida en compañía de su gato. Evitando a toda costa pisar al gato nos acercamos a la mujer y ella reconoce al momento la escarapela que nos entregó Mariana. Si llevamos la conversación con un mínimo de tacto, podemos obtener entre otras informaciones una contraseña que será útil más adelante. Ahora podemos salir de nuevo al exterior y caminar en línea recta hasta el pueblo.

EL PUEBLO

La mayor parte de la acción sobre esta segunda isla transcurre en el pueblo al que acabamos de llegar. En la primera pantalla del pueblo, pantalla 1, un hombre se encuentra pescando junto a un puente. Don habla con él y después de prometerle que solamente le hará una pregunta (en caso contrario ateneos a las consecuencias), obtiene de él diversa información. Según la pregunta que le formule, Don puede enterarse de que la isla está gobernada por dos barones, gemelos siameses que fueron separados poco después de nacer, y que existe un gran descontento en el reino porque cada uno de los barones reclama sus propios impuestos.
Después de cruzar el puente, Don llega a la pantalla 3, donde compra una brújula a un exhibicionista a cambio de una moneda de oro. Es posible que en este momento del juego hayamos perdido las 90 monedas de oro del duque por haber sido robados, de forma que en ese caso os recomendamos recuperar una posición grabada con anterioridad e intentarlo de nuevo hasta llegar a este punto con todo el dinero. La brújula no es un objeto imprescindible para completar el juego, ya que su utilidad consiste en que al activarla aparece una brújula en la parte inferior derecha de la pantalla cuando caminemos por el mundo exterior que nos facilita la orientación.
Ahora nos dirigimos hacia el Sur hasta la pantalla 4, donde observamos un ring en el centro de la plaza y en él un fortachón y un hombre que ofrece una moneda de oro a quien sea capaz de vencerle. Don acepta el ofrecimiento y, una vez en el ring, utiliza el pequeño cuchillo que le entregó el duque cuando el luchador esté a punto de golpearle para romperle los calzones y obligarle a abandonar el combate. El mánager reconoce que, aunque con trampas, Don ha vencido a su pupilo y le entrega la moneda de oro. Es necesario realizar este combate aunque nos sobre dinero para provocar los siguientes acontecimientos. Tras recoger una raqueta en la pantalla 14 nos dirigimos a la pantalla 15, donde un barquero nos informa que su balsa es la única forma de alcanzar la siguiente isla pero que para poder subir a ella necesita la autorización de los dos barones. El objetivo principal de Don debe consistir por tanto en obtener ambas autorizaciones.

LOS DOS BARONES

La pantalla 12 conduce al castillo del primer barón, el barón de Bajavilla. Por el trágico delito de pisar el césped, Don es arrestado por un grupo de soldados, conducido al juzgado y condenado a muerte. En la cárcel, pantalla 9, Don escucha unas voces en el exterior y utiliza el icono de hablar. De ese modo, usando tres veces consecutivas la segunda respuesta, descubre que se trata de unos niños que jue-



gan en la calle que, a cambio de una moneda de oro, le explican que hay unos bloques sueltos en la pared que pueden ayudarle a escapar. Don se encuentra de nuevo libre y puede dirigirse de nuevo al castillo del primer barón sin miedo a ser arrestado otra vez. El barón se encuentra en la pantalla 13, y basta con hablar con él para obtener sin problemas su autorización para usar el ferry.

Desde la pantalla 10 se llega al palacio del barón de Altavilla. El barón explica a Don que le entregará su autorización si antes le ayuda a encontrar pruebas de que su esposa está tramando algo en su contra. Para ello basta con caminar hacia el Norte hasta la habitación de la baronesa, en la pantalla 11, y escondernos detrás del biombo. Después de esperar unos segundos, la baronesa demuestra que es una traidora al servicio del malvado Mikhal Nuke, activando un monitor oculto en su espejo que le pone en comunicación con el gran enemigo de Don. Si Don utiliza la cámara fotográfica encontrada en la primera isla en el momento en el que la baronesa entabla la comunicación, obtendrá una foto que demuestra su traición. De nuevo en presencia del barón conseguiremos la autorización a cambio de la foto. Antes de probar la traición de la baronesa, una pantalla se encontraba ocupada por una curiosa escena en la que Ray Charles tocaba el piano mientras la hija del barón bailaba. Si regresamos a dicha habitación observaremos que la joven ha desaparecido ya que, según Ray, ha sido raptada por los Dragoons.

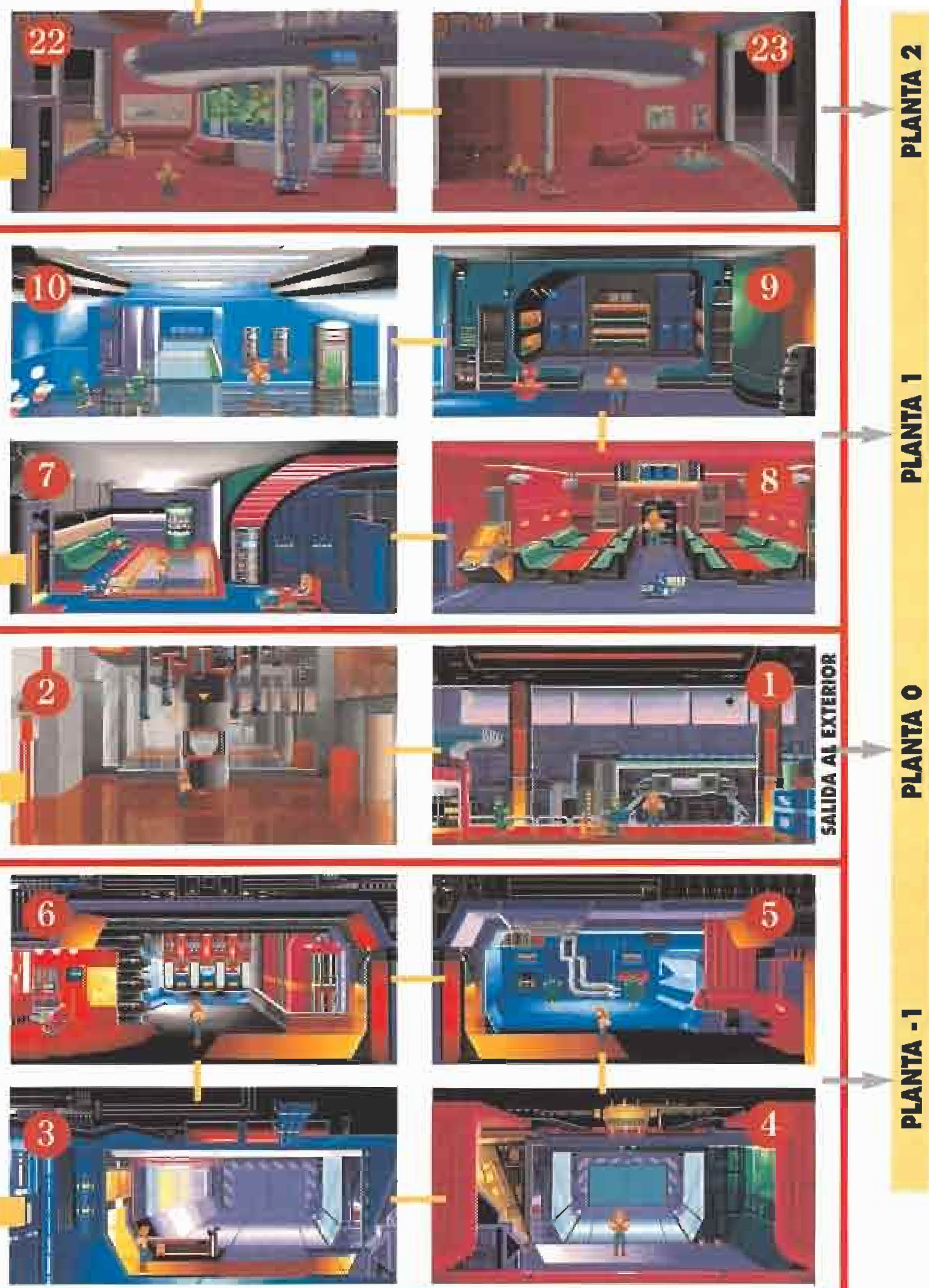
ISLA 3
LUNA





ISLA 3
TORRE HIGHTEK
ASCENSORES





ABANDONANDO LA ISLA

En la pantalla 16 Don encuentra una taberna y entabla conversación con el tabernero. Recordando la contraseña que le dio la mujer que hacía punto, contesta dos veces consecutivas la segunda respuesta, momento en el que el tabernero le aconseja que hable con el hombre que está bebiendo cerveza en el extremo derecho de la barra. Tras responder el segundo mensaje en la nueva conversación, Don gana la confianza del hombre, momento en el que se acerca al barril para moverlo y dejar al descubierto la entrada a la trastienda, en la pantalla 17. Allí encontramos un hombre tuerto sentado detrás de una mesa que puede ofrecernos la venta de dos objetos. Sin embargo, en este momento del juego no podemos sacarles ningún provecho de modo que abandonamos sin más la taberna. Pero todas estas últimas acciones tendrán su utilidad más adelante. Don se dirige de nuevo al embarcadero (pantalla 15) y, tras entregar las dos autorizaciones al barquero, abandona la isla de Dorsalis dejando detrás una naciente revolución.

TERCERA ISLA
LA UNIVERSIDAD

Nada más abandonar la balsa, Don es recibido por un pequeño robot que le señala que para ser aceptado en la isla HighTek, debe someterse a un examen sobre conocimientos generales. El robot acompaña a Don hasta una cabina individual donde un segundo robot, mucho menos hablador que el primero, le conduce al lugar donde tendrá lugar la prueba. El examen consiste en un test de 20 preguntas con tres posibles respuestas para cada una, y pa-

ra aprobar es preciso acertar por lo menos 15 de las 20. Las preguntas se refieren tanto a cultura general como a aspectos muy determinados del juego que pueden responderse correctamente si hemos visitado determinados lugares de las islas anteriores.
En caso de fallo seremos devueltos al embarcadero y trasladados de nuevo a la segunda isla, desde donde podremos repetir el proceso un número ilimitado de veces hasta conseguir el aprobado. Sin embargo, podemos evitar pasar de nuevo el examen comprando en la trastienda de la taberna un pasaporte falso que, entregado en la universidad, nos permitirá evitar el examen. En cualquier caso, las respuestas correctas a las 20 preguntas son 2, 3, 3, 2, 1, 1, 3, 3, 2, 2, 1, 3, 3, 3, 2, 1, 3, cualquiera de las tres, 3 y 1.

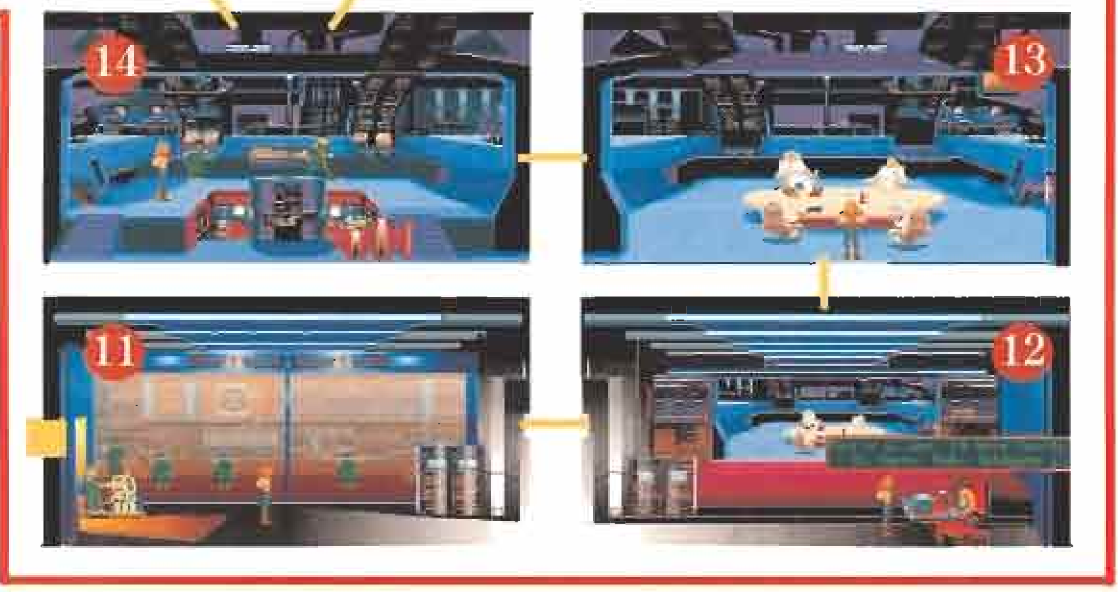






ISLA 3
TORRE HIGHTEK
(Continuación)

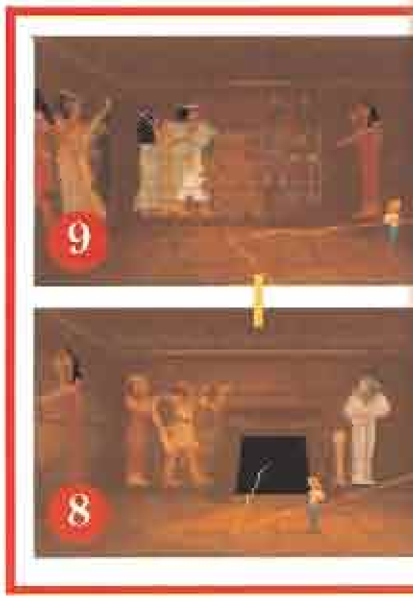




LA TORRE HIGHTEK

El lugar más importante de esta tercera isla es una gigantesca torre organizada en siete pisos numerados desde -1 hasta 5. Don alcanza la torre en el piso 0 (pantalla 1), tras abandonar la nave que le condujo desde la universidad y camina hacia la izquierda donde un terminal de seguridad le hace entrega, en la pantalla 2 de una tarjeta. Los siete pisos de la torre están comunicados mediante un ascensor, pero el acceso a cada piso está regulado por un sistema de tarjetas. La tarjeta que acaba de recibir Don le permite trasladarse al piso -1 pero no a ningún otro, de modo que una de las mayores preocupaciones de nuestro amigo debe ser obtener las otras cinco tarjetas (la planta 0 está siempre accesible) que le permitan alcanzar los pisos superiores. Don llega a la pantalla 3 en el piso -1, donde se encuentra la planta nuclear que proporciona electricidad a la torre, y conversa con el técnico de la pantalla 6, obteniendo la tarjeta para el primer piso. En este primer piso, pantalla 7, se encuentran los aposentos y salas recreativas de los empleados. Curioseando en los cajones de la pantalla 9, Don encuentra una tarjeta para el tercer piso. La tercera planta contiene el sistema de computadoras que supervisa el funcionamiento de todo el complejo. Nuestro héroe debe trasladarse a la pantalla 14 y descubrir una tarjeta para el cuarto piso en el extremo izquierdo de la habitación. Pero en esta misma pantalla, Don observa dos escaleras en el centro de la sala que conducen a dos nuevas habitaciones. En ellas, se encuentran nada menos que el programador principal del juego «Eternam», en la pantalla 15, y una joven grafista, en la pantalla 16. Ellos explican a Don, su propia creación, que un extraño conflicto con la octava dimensión les ha expulsado del siglo XX y les ha introducido en su propio programa, y le ruegan que descubra la forma de devolverles a su tiempo, pues en caso contrario nunca podrán terminar el juego que dejaron inacabado.
De momento Don se dirige a la cuarta planta, donde se encuentran los ingenieros que toman las decisiones fundamentales sobre la marcha de la torre. Varios tripulantes en las pantallas 20 y 21 son caricaturas de famosos personajes del cine y la política que pueden proporcionar importantes pistas a Don, pero la acción realmente importante a tomar en este piso consiste en caminar hacia delante desde la pantalla 18 para alcanzar el gigantesco periscopio de la pantalla 19 desde donde podemos observar una visión general del exterior de la torre con un ángulo total de 360 grados. Don descubre alarmado que la estación de bombeo que extrae agua del mar para enfriar el reactor nuclear debe estar averiada ya que una gran nube de humo negro sale de ella. Al salir de la sala del periscopio, Don comunica sus descubrimientos a dos de los ingenieros de la planta, los cuales activan una cuenta atrás y ruegan a Don que arregle la avería antes de que el contador alcance cero y se produzca una explosión nuclear que destruya totalmente la torre.
Hay dos formas de solucionar este problema, pero vamos a explicar seguidamente la más complicada de las dos, ya que dicha solución implica además la salvación de los dos programadores del juego. Para ello volvemos a la pantalla 21, donde al capitán Skirt nos entregará una tarjeta para el quinto piso solamente ahora que nos encontramos bajo la cuenta atrás. Si además Don pregunta al capitán por el comandante de la torre, obtendrá también la tarjeta para la segunda planta. En el segundo piso, pantalla 22, nuestro amigo alcanza las habitaciones privadas del comandante, un tipo ligeramente absolutista que puede ser encontrado en la pantalla 24 en "reunión de negocios" con su secretaria. El comandante entregará a Don la tarjeta para el quinto piso en el caso de que nuestro amigo no la tuviera ya.
En la pantalla 25, en el quinto piso, se encuentra la cabina de teletransporte. Don se introduce en ella y descubre alucinado que durante las últimas reparaciones de la torre, los técnicos han debido intercambiar las funciones de la cabina de teletransporte con las de los servicios. Si Don quiere teletransportarse hacia otras islas tendrá que regresar por tanto a la pantalla 10 del primer piso. Pero antes Don decide explorar el resto de la isla. Para ello regresa al piso 0, camina hacia la derecha hasta la pantalla 1 y desde allí sale al exterior de la torre por la puerta de la derecha.





VIAJE A LA LUNA

Don se encuentra en la superficie de la isla frente a la entrada de la torre. Tras rodearla, toma el camino situado detrás de ella y lo recorre en su totalidad hasta llegar a una nueva construcción. Una vez dentro, observa un pozo en el centro de la sala y utiliza el trampolín situado a su izquierda para arrojarse sin miedo al pozo. Tracy explica a Don que acaba



ISLA 4
PIRÁMIDE
PLANTA 1

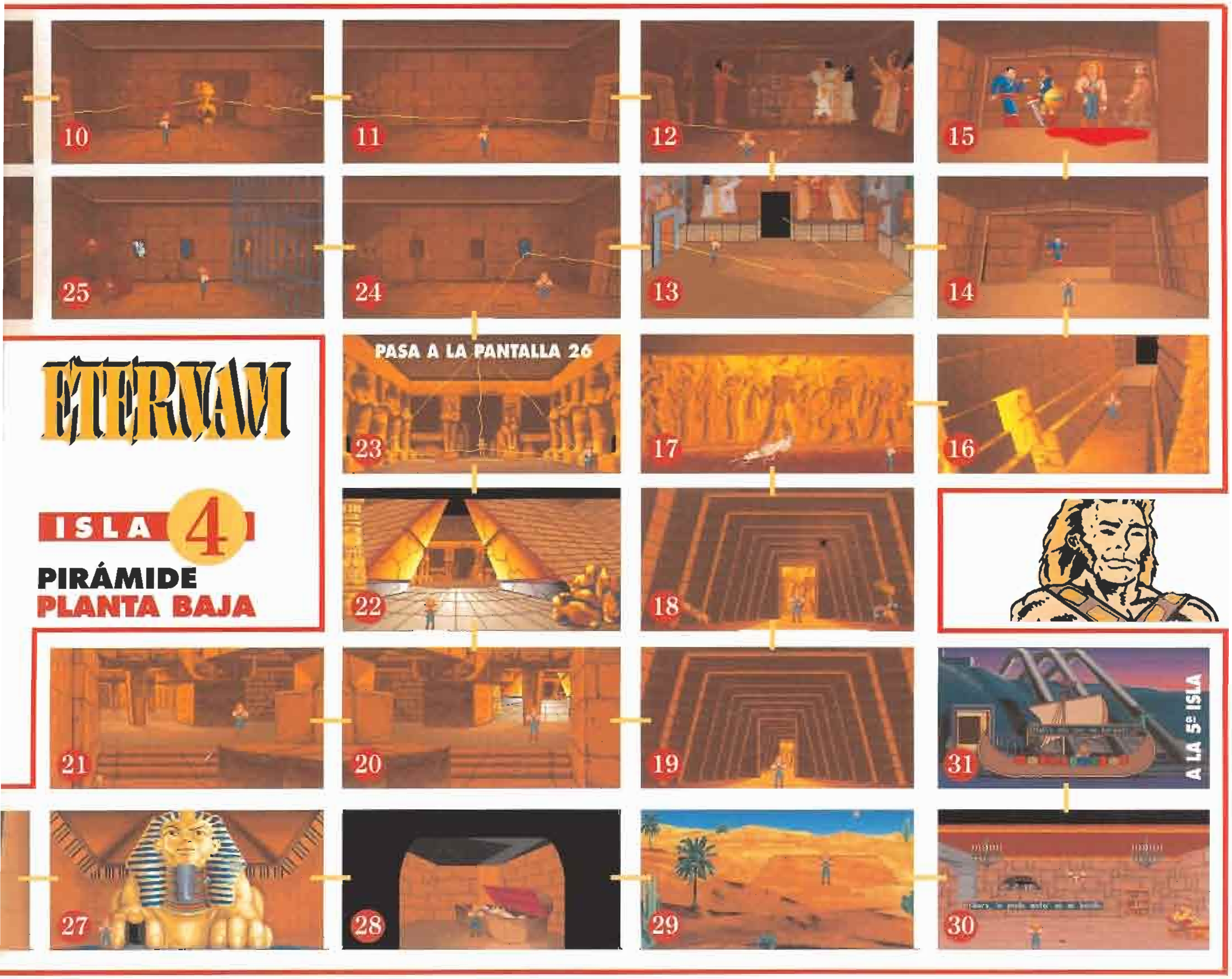


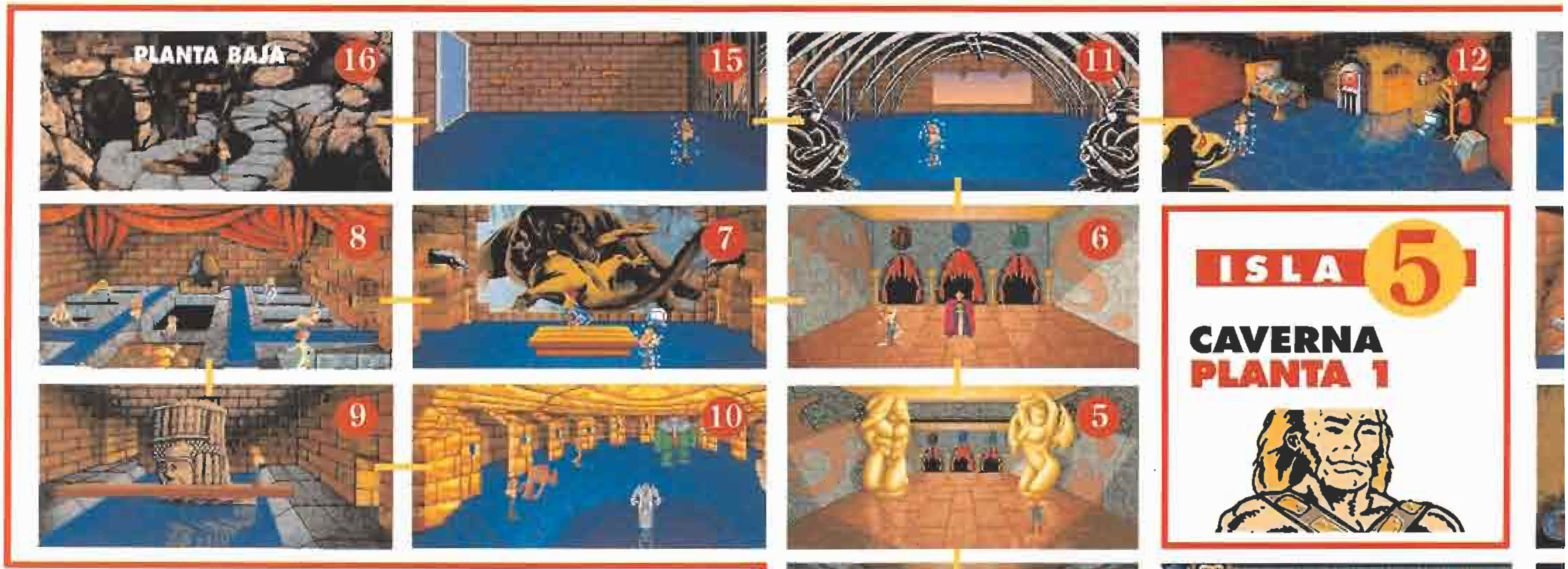
de lanzarse por una puerta temporal que le conduce a la Luna, exactamente al glorioso día del año 1969, en el que el primer terrestre puso su pie sobre el satélite. Nuestro amigo camina hacia la izquierda y se encuentra con Armstrong, el primer astronauta que llegó a la Luna. Armstrong localiza a nuestro amigo y, tras unos primeros momentos de confusión, explica a Don que las comunicaciones con Houston se han cortado tras el brusco alunizaje y que necesita una carta astral para volver a la Tierra. Don se compromete a conseguirle la carta que necesita, si a cambio Armstrong se lleva de vuelta a la Tierra del siglo XX a los dos programadores de «Eternam».
Realizado el trato, Don camina hacia la derecha y se arroja por el diminuto cráter lunar que sirve de puerta temporal de regreso hacia Eternam. Pero Tracy explica a Don que algún objeto metálico está creando perturbaciones electromagnéticas que le impiden traerle de vuelta. Nuestro amigo recoge la bandera americana, causante de las perturbaciones, y se lanza esta vez sin problemas por el cráter.

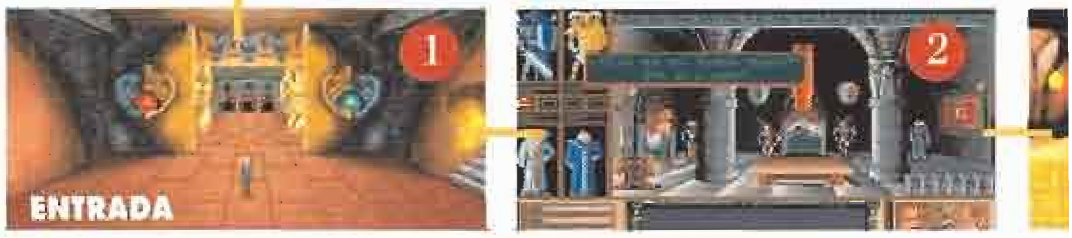
VIAJES POR EL TIEMPO Y EL ESPACIO

Las siguientes acciones implican grandes desplazamientos entre lugares ya visitados. En primer lugar, Don abandona el terminal lunar y →

ETERNAM
ISLA 4
PIRÁMIDE
PLANTA BAJA







vuelve al mundo exterior para regresar de nuevo a la torre. Una vez allí se dirige a los servicios (pantalla 10 del primer piso) y observa la presencia de tres cabinas de teletransporte. La más evidente, situada a la derecha de la sala, conduce a la cuarta isla mientras que dos cabinas más, situadas en las duchas al fondo de la sala, conducen a las islas ya visitadas. Don escoge la cabina del fondo y a los pocos segundos se encuentra de nuevo en la isla de Dorsalis, junto a una pequeña torre a pocos pasos del pueblo.

Don entra en el pueblo de los barones y se dirige a la taberna, desde donde alcanza la trastienda a través de la trampilla que descubrió en una fase anterior de su aventura. En presencia del tuerto, Don se interesa por "algo muy especial" (respuesta 3), para a continuación comprar una carta astral a cambio de 10 monedas de oro. Cerrado el trato, Don recoge la carta de la pared, un antiguo mapa cósmico dibujado por Copérnico, sale del pueblo y regresa a la torre HighTek usando la torre de teletransporte situada junto a las puertas del pueblo.

Ahora Don debe volver a la Luna, saliendo de la torre tal como hemos explicado antes. En la pantalla en la que estaba la bandera americana, nuestro amigo se encuentra de nuevo con Armstrong y le entrega el mapa obteniendo la promesa de llevarse con él a la Tierra a los dos programadores. Ahora basta con volver a la torre y dirigirnos a la pantalla 14 del tercer piso, ya que al entrar de nuevo en la sala del centro-derecha y explicar al programador que todo está arreglado automáticamente tanto él como su compañera se teletransportarán hacia la Luna.

Pero esta larga e increíble aventura ha tenido además otra feliz consecuencia. El reactor nuclear está de nuevo a salvo ya que los dos programadores han podido volver a su época y desde allí corregir y finalizar el transcurso de su propio juego. La cuenta atrás se detiene y, libre de su angustiosa lucha contra el reloj, Don vuelve a los servicios utilizando esta vez la cabina de la derecha para trasladarse a la cuarta isla.

CUARTA ISLA

EL MISTERIO DE LA PIRÁMIDE

A pocos metros de la torre de teletransporte, Don observa la entrada a una imponente pirámide egipcia y sin dudar un instante se introduce en ella dispuesto a vivir nuevas aventuras. Nuestro amigo sabe que todas las atracciones del interior de la pirámide, habitualmente inofensivas, han sido convertidas por Nuke en trampas mortales y por tanto inicia su nueva aventura con los ojos bien abiertos.

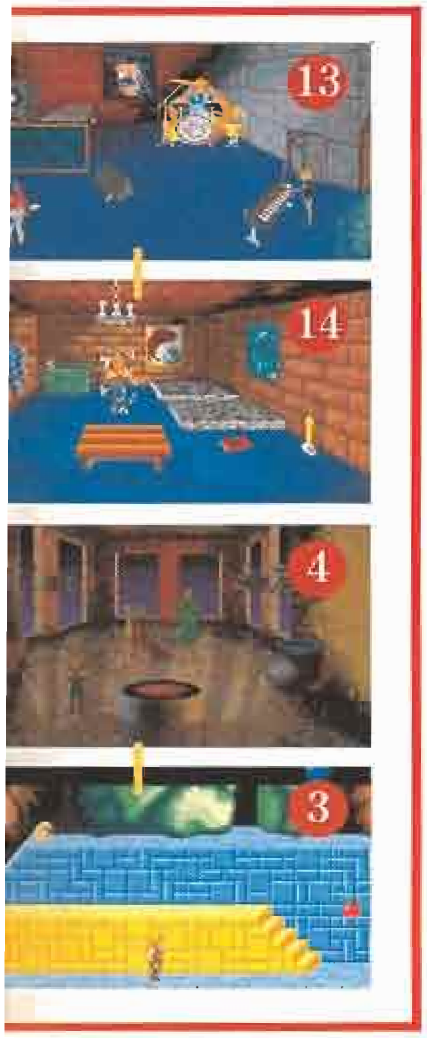
En la pantalla 2, nuestro amigo se acerca a la pared de la derecha justo en el momento en el que un trozo de piedra se desprende de la misma. Tras recoger la roca, Don observa que se trata de la "Piedra de Pepita" (su verdadero nombre debería ser "Piedra Roseta"), una antigua inscripción que permitió a los arqueólogos descubrir la relación entre los jeroglíficos egipcios y el alfabeto occidental. Si observamos la parte izquierda de la pared de la pantalla 1, seremos testigos de una aparición mágica que debemos anotar cuidadosamente pues será de gran utilidad más adelante.

Don camina hacia la pantalla 3 y descubre en el extremo izquierdo una botella que contiene un genio. El genio pide a Don que escoja entre dos deseos: obtener sus poderes o simplemente abrir la puerta norte que se halla cubierta de piedras. Debemos escoger la segunda opción ya que en caso contrario quedaremos encerrados en la botella y solamente podremos salir de ella con la ayuda de un turista japonés. Caminando a través de la puerta que acabamos de abrir, llegamos a la pantalla 4 y observamos que el suelo está cubierto de losas con diversos jeroglíficos. Para alcanzar la puerta de salida es preciso caminar por las losas siguiendo el orden de los jeroglíficos que equivalgan a las letras de nuestro alfabeto (es decir, pisar primero el jeroglífico que equivalga a nuestra A, luego el que equivalgá a la B, etc.). Es posible descubrir el camino correcto tanteando, pero existe una forma mucho más inteligente de hacerlo que consiste en salir de la pirámide, regresar a la torre HighTek y una vez allí llegar hasta la pantalla 20 en el cuarto piso. Allí se encuentra Mr. Spot, una evidente caricatura del protagonista de «Star Trek», una de las pocas personas que conoce los miles de idiomas y dialectos que se hablan en la galaxia. Solamente Spot será capaz de traducir la Piedra de Pepita y ofrecer a Don la correspondencia entre los jeroglíficos y las letras del alfabeto. Antes de despedirse, Spot traduce a nuestro amigo una antigua leyenda egipcia escrita en la parte trasera de la piedra que habla de la existencia de unos bastones capaces de reducir y duplicar objetos. Ahora es el momento de volver a

La aventura de «Eternam» transcurre en las cinco islas de un pequeño archipiélago.

El mundo exterior son las islas y el interior las construcciones.





la pirámide y utilizar la traducción para descubrir el camino correcto. Para los impacientes diremos que, desde la primera losa, el camino a seguir es E, N, O, O, S, O, O, N, E, N, E, E, E, E, S, S, E, N, N, N, O, O, O, N, N, donde N significa Norte, S Sur, E Este y O Oeste.
Hemos llegado a la pantalla 5 y allí decidimos tomar el camino de la izquierda ya que las pantallas de la derecha pueden contener varias sorpresas sumamente desagradables. Las escaleras de la pantalla 9 nos trasladan a la planta baja de la pirámide.

EN LOS SÓTANOS DE LA PIRÁMIDE

La pantalla 8 parece no tener salida, pero Don descubre un cetro examinando las paredes (el programa ha traducido como "espectro" el cetro en poder de una de las estatuas de las paredes). Con su ayuda podemos dirigirnos a la parte izquierda de la sala y alcanzar una copa. Por el mero hecho de beber el contenido de la copa se abrirá como por arte de magia una puerta hacia el norte. No debemos coger la cabeza de la estatua dorada de la pantalla 10, ya que será necesario que esté en su sitio más adelante, ni molestar a la abeja de la pantalla 11 si no queremos enfrentarnos con su madre enfurecida.
En la pantalla 12, después de deshacernos de las serpientes, observaremos la presencia de un espejo en la pared que podemos hacer caer simplemente hablándole. Al chocar con el suelo, el espejo se rompe en tres fragmentos, uno grande y dos pequeños. Recogemos todos los fragmentos y nos dirigimos hacia la pantalla 15. Allí colocamos el trozo grande sobre la equis del suelo y nos apartamos rápidamente hacia la izquierda ya que a los pocos segundos una gigantesca roca golpeará contra la pared del fondo (arrastrando a Don si se encontrara en su camino) y romperá el trozo de cristal en dos más pequeños que debemos recoger rápidamente. Ya tenemos cuatro pequeños fragmentos de espejo que debemos colocar en las pantallas 7, 8, 9 y 12 para proyectar el rayo de sol que surge de un agujero en la pared de la pantalla 7. El rayo irá rebotanto tanto en los trozos de espejo como en la estatua dorada de la pantalla 10 y diversas paredes hasta alcanzar la pantalla 23, la sala central de esta planta baja.
Sin embargo hay una trampa que impide a Don atravesar la puerta que va de la pantalla 24 a la 23. En primer lugar, nuestro amigo debe caminar hacia la izquierda hasta que una reja caiga detrás de él y sea atacado por varias tarántulas gigantes. Después de destruir a las tarántulas, la reja volverá a abrirse y Don podrá recoger tranquilamente tres estatuas de las varias colocadas en la pared: una amarilla, una naranja y otra azul. No debemos recoger la estatua azul que ayuda a reflejar el rayo sino la otra, situada más hacia la izquierda.
Ahora podemos dirigirnos a la pantalla 23, dando un gran rodeo siguiendo las pantallas 13-14-16-17-18-19-20-22. La puerta entre las pantallas 22 y 23 tiene también una trampa y antes de atravesarla, Don deberá ofrecer un sacrificio a los dioses. Para ello basta con caminar hacia la pantalla 21, coger el cuchillo y utilizarlo junto a la copa para hacer caer en ella unas cuantas gotas de sangre. Solamente ahora podemos introducirnos, por fin, a la pantalla 23.
Esta habitación nos recuerda rápidamente a la imagen mágica de la pantalla 1, y teniendo en cuenta la distribución por colores que habíamos observado en la imagen colocamos la estatua amarilla en el extremo superior, la naranja en el izquierdo y la azul en el derecho. Nos colocamos rápidamente en los pies las raquetas encontradas en la segunda isla y esperamos unos segundos. El rayo de sol reflejado por el triángulo formado por las tres estatuas forma una pirámide de luz que rebota en el techo de la sala. A los pocos instantes el rayo acaba por hacer un agujero en el techo y la sala comienza a inundarse de arena. Por suerte, las raquetas permiten a Don trepar por la montaña de arena sin ser sepultado en la misma y alcanzar sano y salvo la habitación superior.



Don Jonz se encuentra en su aventura con los programadores del juego.

Con «Eternam» saltamos de la Edad Media al futuro más lejano.

LA CÁMARA DEL FARAÓN

Don se acerca al sarcófago de la pantalla 26, el cual se eleva para dejar al descubierto unas escaleras. En la próxima pantalla una gigantesca esfinge nos formula tres preguntas que debemos contestar correctamente. Si escogemos las opciones 3, 3 y 1, se abrirá un acceso en el pie izquierdo de la esfinge que conduce finalmente a la cámara del faraón.
El sepulcro del faraón se abre automáticamente cuando Don se acerca a él. En su interior, entre los brazos de la momia del faraón, se encuentra un bastón que Don identifica rápidamente como el palo reductor del que hablaba la leyenda de la Piedra de Pepita. Para escapar de la pirámide Don utiliza el palo en esa misma habitación. En ese momento, la pirámide entera se reduce al tamaño de un grano de arena y Don se encuentra de nuevo solo sobre la inmensidad del desierto.

CAMINO DE LA ISLA DE LOS DRAGOONS

A lo largo del juego diversos personajes han explicado a Don que existía una línea por mar eliminada por los sicarios de Nuke que comunicaba la Estación de Bombeo, en la isla High-Tek, con la isla de los Dragoons. Nuestro amigo sabe también que antes de la creación del parque todas las islas del archipiélago estaban habitadas por esas criaturas, pero que la llegada de los terrestres les obligó a recluirse en Epaula, la quinta y última isla. Don comprende rápidamente que necesita un barco para realizar esa travesía.
Para ello se introduce en la torre de teletransporte situada junto a la antigua pirámide y, de nuevo en los servicios, toma la cabina que le traslada a la primera isla. Una vez allí regresa al castillo del duque, el lugar que fuera testigo de sus primeras aventuras, y después de subir al segundo piso llega a la habitación del hijo del duque. Utilizando el palo reductor frente al barco Don consigue hacerlo lo suficientemente diminuto como para guardarlo en el bolsillo.
Ahora Don sale del castillo, abandona la isla mediante la torre de teletransporte, baja al piso 0 de la torre HighTek y sale al exterior. Una vez fuera se coloca de espaldas a la torre y toma el camino izquierdo hasta alcanzar la Estación de Bombeo, la misma que poco antes estuviera en llamas poniendo la isla al borde de un cataclismo nuclear. Una vez en la estación se coloca al borde del mar, deja caer el diminuto barquito y utiliza de nuevo el palo reductor sobre él para devolverle a su tamaño original. Comprendiendo que se acerca al final de su odisea, Don sube al barco y emprende su último y definitivo viaje.

QUINTA ISLA

PRIMERAS INVESTIGACIONES

Don observa rápidamente que la isla de Epaula es muy diferente a las demás. Su ambiente oscuro y frío demuestra que no forma parte del parque ya que al estar habitada por los Dragoons, ningún humano se ha atrevido hasta ahora a pisarla.
Nuestro amigo sigue el camino que se abre frente a él y toma la primera bifurcación hacia la derecha, recorriendo desde este momento el camino sin desviarse hasta alcanzar una cabaña. En el interior Don se lleva una gran sorpresa al encontrarse con un anciano humano que le explica que lleva muchos años en la isla intentando sin éxito mejorar las relaciones entre los hombres y los Dragoons.
El anciano señala a Don que los Dragoons habían desarrollado una pacífica civilización antes de la llegada de los humanos a Eternam, momento en el que realizaron una estúpida operación al vender cuatro de las islas para la construcción del parque. Desde entonces son gobernados por un tiránico príncipe que les obliga a adorar a un falso dios que habita en lo más profundo de las cavernas. Según el anciano existe una profecía según la cual los Dragoons solamente serán libres cuando un humano consiga que el Dragoon Maestro, su primer y único dios, respire de nuevo. El anciano aconseja a Don que visite a un amigo suyo, un viejo sacerdote Dragoon que vive en el interior de las cavernas.
Nuestro amigo abandona la cabaña y toma el segundo camino a la derecha hasta alcanzar la vivienda de un científico Dragoon. El científico duda de que Don sea →

el elegido del que hablan las profecías ya que al parecer el humano destinado a salvar a su raza debe ser capaz de concentrar en sus manos muchas estrellas. Don le muestra la bandera americana que encontró en la Luna (que tiene nada menos que 50 estrellas) y de ese modo consigue iniciar la conversación. El científico explica a Don que los Dragoons son un pueblo eminentemente guerrero y que él, que trabajaba en un producto que les inmunizara contra ciertos hongos letales, fue expulsado por los de su propia raza acusado de ser excesivamente intelectual. Si sabemos llevar adecuadamente la conversación el científico nos explicará que, alentado por sus deseos de venganza, ha creado un conjuro capaz de acabar con el príncipe pero que solamente se lo entregará a Don a cambio del mando a distancia de su televisor, que olvidó en las cavernas cuando fue expulsado. Es el momento de volver al exterior para regresar al camino principal, girar a la derecha en el segundo desvío y girar hacia la izquierda hasta alcanzar la caverna principal.

EN LOS DOMINIOS DEL PRÍNCIPE DRAGOON

Las primeras pantallas de las cavernas no encierran demasiados peligros sino unas simpáticas bromas, ya que la pantalla 2 es la parodia de un famoso juego de rol y la 3 caricaturiza a un clásico arcade. Es precisamente en esta última pantalla donde se encuentra el acceso hacia la habitación 4 donde encontramos un hueso que es en realidad el mando a distancia que necesita el científico. Sin dejarnos engañar por las palabras del alquimista de esa habitación retrocedemos de nuevo hacia el exterior y volvemos a la casa del científico donde recibiremos el prometido conjuro (que recibe en el programa el complejo nombre de "La panoplia del perfecto matón del príncipe") a cambio del mando a distancia.

De vuelta a las cavernas, Don llega a la pantalla 7 a través de una puerta semioculta en la pantalla 6 y allí se encuentra con el sacerdote del que nos habló el anciano de la cabaña. Después de la conversación Don puede trasladarse a cualquier pantalla no visitada aún (como las pantallas 8, 12 ó 15) donde es detenido por dos extraños guardianes y llevado a la presencia del príncipe en la pantalla 6. El príncipe, aliado del malvado Nuke, condena a muerte a nuestro amigo pero le pregunta si tiene un último deseo antes de la ejecución. Después de escoger la primera de las dos respuestas el príncipe concede a

ANIMACIONES













A lo largo del desarrollo del juego, iremos encontrando diversos tipos de animaciones. Las habrá que nos harán soltar alguna carcajada y otras que posean una muy buena calidad técnica. Como muestras de estas últimas, el momento en el que Amstrong se encuentra con nuestro protagonista en la Luna. Las restantes, la vieja con el hacha, el grueso boxeador, la paliza al perro, el museo de los famosos y el transatlántico, hablan por sí solas...

nuestro amigo unos últimos minutos de placer en su harén particular. Para ello sus sicarios conducen a Don hasta la pantalla 8 y le indican que escoja una de las mujeres mientras ellos esperan en la habitación contigua.

Entre las insinuantes y repulsivas hembras Dragoon, Don reconoce inmediatamente a una hermosa humana como la joven hija del barón de Altavilla, secuestrada en las mismas narices de su pianista. La joven explica a Don que los Dragoons adoran las setas pero que sus efectos en ellos son absolutamente inversos que en los humanos, pues una seta venenosa para un hombre se convierte en el más exquisito manjar para un Dragoon. También le dice que un cierto tipo de seta puede hacerle invisible pero que no sabe exactamente cuál.

En la misma pantalla del harén hay un pequeño jardín en el que Don puede recoger tres setas de muy diferentes características: la roja con puntos blancos es venenosa para los humanos, la verde proporciona invisibilidad durante un tiempo limitado y la redonda es venenosa para los Dragoons. Nuestro amigo recoge el diamante que se encuentra en el centro de la pantalla 10 y, una vez de vuelta en el harén, utiliza la seta verde para hacerse invisible y salir de la pantalla por la puerta derecha delante de las narices de los sicarios del príncipe.

Sin perder un momento Don se traslada a la pantalla 14 donde recoge un hueso y unas bolas de petanca. En la pantalla 15 nuestro amigo utiliza el diamante para romper un enorme cristal que le impedía seguir avanzando. Una vez en la pantalla 16 debemos activar previamente el hueso y seguir con precaución el sinuoso camino hasta que seamos atacados por una gigantesca iguana, momento en el que debemos colocar el hueso entre sus fauces y escapar rápidamente por la salida derecha (mucho cuidado con escoger con la precipitación la salida de la izquierda porque conduce a la guarida de un oso enfurecido que reduciría a pedazos a nuestro amigo).

MUERTE DE UN PRÍNCIPE

Una vez en el primer nivel subterráneo Don se dirige hacia la izquierda y llega a la cocina, en la pantalla 18. Evitando ser observado por el cocinero, Don se esconde detrás de la gran columna situada en el centro de la sala y, cuando el cocinero vuelve hacia el fogón para darle la espalda, coge el bote de especias colocado en un estante y deja en su lugar la seta redonda que, como todos sabemos, es venenosa para los Dragoons. Nos colocamos de nuevo detrás de la columna y abandonamos la cocina solamente cuando el cocinero esté mirando hacia la izquierda.

A partir de ese momento, Don puede explorar el resto del edificio con cierta tranquilidad ya que la seta distribuida en la cena de los Dragoons les dejará fuera de combate durante un buen rato. En la pantalla 22 Don descubre al hijo del duque Teófilo prisionero detrás de los barrotes de una celda y, ya que para abrir la reja es necesario dejar un objeto en la otra celda gemela, situada a su izquierda, utiliza junto a la celda vacía las bolas de petanca. El joven queda libre y, antes de dirigirse a rescatar a la hija del barón (que por una extraña coincidencia es su prometida), hace entrega a Don de un reclamo que robó poco antes a un guardián.

Tocando el reclamo en la pantalla 21 conseguimos que la enorme serpiente cobra se eleve dejando al descubierto un acceso hasta los apartamentos del príncipe. El malvado jefe de los Dragoons se encuentra solo, seguro de sí mismo y desafiante en la pantalla 24. Llevando la posterior conversación de forma inteligente (respuestas 1, 1, 1 y 2) nuestro amigo lanza sobre el príncipe el conjuro del científico y el malvado reptil muere aplastado bajo el peso de un avión y un trasatlántico (¿?). Don examina los restos del príncipe muerto y recoge una llave en forma de serpiente, la cual utilizada en la pantalla 21 hace que se abra una trampilla en el suelo a la vez que la lengua de la serpiente se convierte en una cuerda que permite a Don bajar al piso más profundo de las cavernas.

AVENTURA EN LAS PROFUNDIDADES

En la pantalla 27 el camino queda interrumpido por un lago infestado de tiburones, de modo que nuestro héroe activa dos veces la palanca que hace caer comida desde arriba, ya que solamente entonces los tiburones desaparecerán de la superficie y Don podrá cruzar el lago a nado.

En la pantalla 29 nuestro amigo se encuentra junto a un agujero del que surgen regularmente grandes lenguas de fuego ya que es precisamente debajo donde se encuentra la falsa divinidad que todos los Dragoons deben adorar obligados por el príncipe difunto. Don empuja una roca situada a la derecha del agujero y consigue que el agua caiga hasta cubrirlo completamente apagando las llamas lanzadas por el dios. Nuestro amigo rodea el agujero para colocar la piedra en su lugar original, momento en el que el agua desaparece del agujero y podemos arrojarnos sin miedo a él.

Destruida la falsa divinidad, Don descubre un pasaje secreto por el mero hecho de acercarse a los restos del dios, en la pantalla 30. Don se asoma a la ventana de la habitación y se convierte en testigo de excepción de un impresionante espectáculo. La modificación del curso del río subterráneo ha provocado un terremoto que tiene terribles consecuencias sobre la pequeña isla de Capit, situada en el extremo derecho del archipiélago y campo de operaciones del malvado Nuke. Mientras el diabólico enemigo de Don escapa a bordo de una pequeña nave, el Maestro Dragoon respira de nuevo y lanza su aliento de fuego asolando el interior de Capit.

La larga aventura ha tenido un final feliz. Los Dragoons han quedado libres de su tiránico príncipe. Se ha restablecido el normal funcionamiento de los ordenadores del parque y Nuke ha tenido que abandonar el planeta sin que sus amenazas pongan en peligro la felicidad de Don, que puede, por fin, conocer a la hermosa joven que le ha acompañado a través de un monitor durante sus "vacaciones" en Eternam.

P.J.R.

PREMIERE

Luces, cámara, ¡acción!

Por fin tenemos ante nuestros monitores «Premiere», el juego del que os dimos un avance en nuestro anterior número. Ha sido realizado por el equipo de programación The 8th Day, para la compañía Core. Este grupo de genios del ordenador nos maravilló hace meses con «Chuck Rock», «Wolfchild» y Heimdall».





Como todo buen héroe que se precie, nuestro amigo y protagonista de «Premiere», Clutch Gable, no menospreciaba en absoluto las diversiones proporcionadas en los locales adyacentes a los estudios de la Universal. Allí es donde trabajaba como montador de todo tipo de películas.

Después de su habitual jornada laboral, decidió darse un paseo por los alrededores, con la sana intención de conquistar el corazón de alguna de las actrices que pululaban por la zona.

Ya en la calle, recordó que en el pub Royal solían reunirse las jóvenes mujeres que aspiraban al estrellato. Así que, ni corto ni perezoso, encaminó sus pasos hacia allí . Una vez en el local, dirigió su mirada hacia la barra, observando un grupo de chicas en amistosa charla. ¡¡Esta es la mía!!, pensó mientras caminaba decidido hacia ellas.

No había llegado todavía al lugar donde se encontraban, cuando oyó una voz que le llamaba..., *"¡Clutch, Come here!"*. Volvió la cabeza y a su espalda, acompañado de una fantástica rubia platino, contempló la grasienta figura del productor del film en el que había estado trabajando.

"Sr. Gable –le increpó– *al fin le encuentro. Deje todo lo que tenga entre manos, y vaya inmediatamente a finalizar el montaje de nuestra última producción. El director y la distribuidora necesitan visionar mañana, sin falta, nuestra premiere."*

Lo que nuestro amigo pensó, mejor no describirlo; algunos oídos podrían sufrir trastornos irreversibles. Sólo os comentaremos que, cabizbajo y meditabundo, cogió su Ferrari y, viendo cómo se esfumaban sus ansiadas ganas de marcha, enfiló el morro hacia su lúgubre oficina. *"En fin* –dijo– *me conformaré con el póster que tengo en el despacho."*

Ya en su mesa de trabajo, y tras varias horas visionando cortes y empalmes, le venció el cansancio. Nuestro amigo acabó por dormirse, roncando terriblemente. En esto, una mano tenebrosa abrió la puerta y, tras asegurarse del sopor que invadía a Clutch, robó las latas correspondientes a la película.

Poco tiempo después, sonó el teléfono despertando a nuestro héroe. Todavía con la mente en blanco, oyó la voz del productor que le informaba del robo acontecido, manifestándole que tenía tres horas para recuperar los rollos sustraídos. Al parecer, y según una información procedente de los bajos fondos, la malsana competencia los había escondido en distintos decorados, dentro de los estudios.

"¡Clutch! Mi vida y tu trabajo están en juego. No me falles." Así empieza la aventura

«Premiere» se divide en seis fases diferentes, correspondientes a otros tantos decorados de películas que, en el momento del suceso, se encontraban rodando en los estudios. Estas son, por orden creciente: cine del Oeste, cine negro, cine de terror, cine de ciencia-ficción, cine de dibujos animados y cine de aventuras (ambientado en la Edad Media).

Al final de cada una de estas fases, y como ya es habitual en este tipo de arcade, nos tendremos que enfrentar a un feroz enemigo. Veamos cada una de las fases con detalle.



«Premiere» se divide en seis fases que corresponden a otros tantos decorados de películas. Estas se rodaban cuando desaparecieron los rollos de una gran producción.



P R I M E R A   F A S E



En los confines del Cañón del Colorado comienza nuestra fantástica aventura. ¿Qué nos deparará?



Tu paso a la segunda fase sólo depende de tres buenos impactos. Desenfunda rápido o serás pasto de los buitres.



Clutch, nuestro protagonista, está desesperado buscando las importantes latas que ha perdido.



Como surgidos de la nada, una furiosa manada de bisontes en estampida nos atacará con saña.



Este es el decorado más repetido en el juego, que nos conducirá de un escenario a otro, dentro de la misma fase.



PRIMERA FASE

Comenzamos toda nuestra aventura situados encima del decorado de una película del lejano Oeste. Ni cortos ni perezosos nos lanzamos al vacío y aquí empiezan nuestros problemas. Rápidamente comenzarán a surgir los primeros obstáculos.

De momento, vamos desarmados. Lo primero que tenemos que conseguir es un buen arma con la que defendernos de toda clase de enemigos, que no son pocos precisamente.

Así que, armados de valor, les pegaremos un par de puñetazos a unos matojos de espinos que nos aparecerán enseguida. Inmediatamente, usando el botón de abajo y el de disparo simultáneamente, cambiaremos de plano para poder subir por las primeras escaleras que encontraremos a nuestra derecha.

Allí se encuentran dos barriles, uno de color marrón y otro verde. El primero es el que contiene el tipo de arma necesario en esta fase. Por lo que, con toda nuestra fuerza, le sacudimos un tortazo y..., ¡voilá!, ante nuestros ojos aparece un puñado de cartuchos de dinamita. A partir de ahora, nuestros enemigos ya no nos parecerán tan peligrosos; les daremos un poco de su propia medicina. ¡Ja!, ¡ja!

En el panel de control figura, a la derecha del todo, el número de cartuchos que poseemos y, justo a la izquierda, el número de vidas. En el centro veremos dos marcadores; el de arriba corresponde a la energía que tenemos disponible (seis toques por cada vida) y el de abajo indica los rollos de celuloide que llevamos recogidos (uno por fase). Por último, a la izquierda, tenemos otros dos marcadores; el de puntuación y el del tiempo que nos queda para finalizar la misión (inicialmente tres horas).

Hecho este inciso, continuamos en nuestra fase. En la misma, nos saldrán varios tipos de enemigos: mejicanos traicioneros, indios gordos dispuestos a partirnos en dos, "inocentes" amas de casa, manadas de búfalos, matones profesionales..., y un sinfín de obstáculos que pondrán todo su empeño en impedir nuestra llegada al final de esta primera fase del juego.

El desarrollo del mismo es el típico de todo arcade de plataformas que se precie; saltar arriba y abajo, entrar por puertas que nos conducirán entre bastidores y, posteriormente por otro acceso, llegar a distintas partes del decorado.

Estas puertas, se abren por medio de palancas situadas estratégicamente, que tendremos que activar según las vayamos encontrando. Aunque ¡ojito!, ya que alguna de ellas, en ésta y en todas las fases, nos pueden dar una desagradable sorpresita. Estas mismas palancas realizarán, igualmente, otro tipo de acciones, como eliminar obstáculos que nos impiden el paso a un lugar determinado.

También encontraremos unos típicos sombreros mejicanos que, usados convenientemente, nos servirán de ascensor o de puente para pasar de unos lugares a otros.

Como ayuda a nuestra incesante pérdida de energía, y distribuidos por todo el recorrido, encontraremos unos buenos bocatas de jamón y unas bolsas de palomitas que repondrán nuestras energías, desgastadas en el fragor de la batalla. Del mismo modo, y solamente para engrosar nuestro marcador de puntuación, hallaremos estatuillas del Oscar de Hollywood y unas cabezas de maniquíes. Si queréis conseguir vidas extras, coged todas las que podáis, siempre que vuestra integridad física se encuentre a salvo.

En lo referente a los enemigos, los hay desde los más enclenques, que con un empujoncito fenecen, hasta los más fuertotes, con los que será necesario emplear toda nuestra habilidad para poder liquidarlos.

Una vez recorrido todo el decorado, nos dispondremos a recuperar el rollo de celuloide, para lo cual, y como colofón de esta fantástica primera fase, ten- →

S E G U N D A   F A S E



De nuevo entre bastidores, observamos el monumento al que fuera nuestro buen amigo, ¡Chuck Rock!



¿Qué demonios habrá que hacer con esta dichosa esfinge? ¿Tendrá algo que ver con la auténtica?



El dicho lo dice bien claro: "Para ser conductor de primera, acelera, acelera". No hay más que seguir la recomendación.



En la segunda parte de esta fase nos veremos las caras con auténticos sicarios de Al Capone. ¡Mucho cuidado!

PREMIERE

dremos que vernos las caras con el matón del lugar. Entonces, armándonos de una buena dosis de valor (y de un Colt 45, por supuesto), lo retamos a un duelo a las afueras del pueblo. Esperaremos a que desenfunde y, antes de que lo consiga, nuestra mano hará lo mismo con la rapidez del rayo, disparando y llenándole la barriga de plomo.

Pero, ¿qué ocurre?, se levanta de nuevo. Como es posible, si lo hemos alcanzado de lleno. De la próxima no se escapa, pensaremos mientras concentramos todos nuestros esfuerzos en alcanzarlo en alguna parte vital. Pero ¡mie...!, se parece al Jason de «Viernes 13». Por fin, a la tercera, conseguiremos meterle un balazo entre ceja y ceja. Y así, contentos por la satisfacción del deber cumplido, nos encaminamos a la siguiente fase.

SEGUNDA FASE

Está dedicada al cine negro, y todos los decorados se encuentran en este tono. En ella no veremos inmersos en dos subniveles.

En el primero, nos situamos en el plató en el que se estaban rodando los planos interiores de la vigésimo novena entrega de «La Momia», ambientada, por supuesto, en el Antiguo Egipto.

Al igual que en todas las fases, lo primero que debemos conseguir es un arma. En esta ocasión, lo que hallaremos serán unos sacos de harina, con los que empolvaremos a todo aquel que ose acercársenos.

Los enemigos aquí también son múltiples y variados, desde momias y gatos, pasando por sarcófagos con afán de pincharte Pero lo más peligroso son unos dibujitos de esos que los egipcios realizaban en sus paredes, y a los que no se les ocurre otra cosa que tomar vida para quitarnos un poco de la escasa que poseemos. Ante estos enemigos no cabe otra solución que saltar por encima de ellos, ya que son totalmente inmunes a cualquier tipo de arma.

Aquí, las palancas activarán las puertas que se encuentran selladas en el interior de esta pirámide de mentirijillas. También prepararán plataformas, inicialmente ocultas entre los dibujos de las paredes, que, a su vez, nos servirán para acceder a lugares que de otra forma no alcanzaríamos.

Por último, nos encontraremos con la mismísima Esfinge, a la que habrá que propinar algún que otro mamporro de los buenos, para que se nos abra la puerta que nos conducirá al siguiente nivel de esta fase.

¡Uh, qué miedo!, un preso armado con su bola y con cadena se nos lanza con la horrible idea de impedir nuestro paso. Nos encontramos en los felices, pero a la vez peligrosos, años 20. Se rueda «Al Capone, mata al que se propone», el cual, dispuesto a ello, nos enviará a todo tipo de gansters, policías, ladrones y un sinfín de trampas.

No contentos con todo este maremagnum, damos a las dichosas palanquitas, que en este nivel, quitando un par de ellas, lo único que harán será incordiar lo más posible. Pero..., ¡qué demonios!, no ha nacido todavía quien pueda acabar con Clutch. Tortazo va y guantazo viene. Así continuamos avanzando, hasta llegar a la ventanilla en la que expenden los billetes para el expreso que nos conducirá a nuestro próximo destino.

Con el rollo en nuestras manos, nos encaminamos a lo que va a ser bastante más difícil de superar. ¡Más que el matón al que nos enfrentamos en nuestro anterior evento..!

Subidos en lo que parece una especie de vagoneta, y perseguidos con ánimo de hacernos trizas por una locomotora de vapor, tendremos que realizar a la vez tres acciones. Estas están encaminadas a poder superar los escollos que nos tiene preparados el final de esta fase.

Por un lado, tendremos que lanzarle cartuchos de dinamita a la locomotora para que en su afán destructor, no le sea posible alcanzarnos. Como los cartuchos se nos acaban, durante el recorrido tendremos que saltar a por los que hay diseminados encima de unos postes. Igualmente debemos evitar saltando, los cortes de raíles que aparecen por doquier. Y no contentos con esto, también hemos de agacharnos para impedir que las barreras, situadas en todo el trayecto, nos arranquen la cabeza de cuajo.



TERCERA FASE



¡Ah!, un castillo. ¿Será el del mismísimo Conde Drácula? No hombre, tranquilo, que este es todavía peor.



¡Pero será asquerosillo este Franki de vía estrecha! En cuanto deje de escupirnos le haremos trizas.



Prepararos para lo que os hará el hombre lobo. Blanco os vais a quedar si os descuidáis un pelín.



¡Menudos campanazos arrea el dichoso jorobado! Se nota que no tiene otra cosa en la que entretenerse.

¡Qué "diver"!, ¿verdad ? Pues eso, paciencia. Nada más salir, ponte de cara a la locomotora y no se te ocurra mirar hacia adelante en ningún momento. Con un poco de suerte, a lo mejor hasta lo consigues y todo. Piensa que de aquí irás derecho a Transilvania. ¡Suerte!

TERCERA FASE

Tras la larga carrera por las vías del ferrocarril, y sin darnos casi cuenta, nos hemos plantado en los decorados de «Frankenstein y el Hombre Lobo meriendan casi de todo», última producción de terror de la Universal. En ella, como en toda buena película de miedo que se precie, se encuentran muchas variedades de bichos raros, desde bebes-ogro, hasta el auténtico hombre-lobo, sin olvidarnos de "La mano que pela", puesta últimamente muy de moda por el terrorificamente divertido film «La Familia Addams».

El desarrollo en esta fase es realmente tenebroso, ya que la mansión en que nos encontramos está azotada por una auténtica tormenta, con multitud de rayos. Estos ocasionarán el estallido de las ventanas cuyos enormes cristales se encuentren intactos. Y, ¿adivinas cuándo?, "xacto","xacto", justo cuando pasemos delante de ellas. Así que, ¡ojito al parche!, y a caminar sigilosos, ya que los discípulos del Sr. Karlof y de su buen amigo Lugosi no piensan permitir que superemos este nivel. ¿Qué?, que no os asustáis por tan poca cosa. Pues nada, adelante con los faroles y mucha suerte, que la vais a necesitar.

Cuando lleguemos al jorobado de Notre Dame, pasaremos un poco de él pues el auténtico peligro se encuentra en los campanazos que nos arreará si nos descuidamos. ¡Ah!, por los ríos de lava debemos pasar lo más rápido posible, pues las plataformas en las que vamos, como se agotó el presupuesto, las hicieron de un material muy barato: cartón piedra...

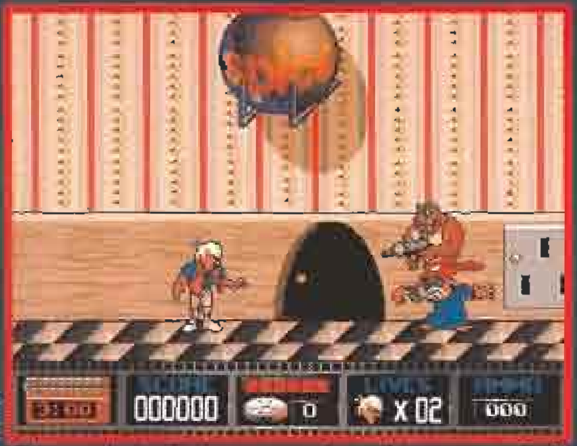
Como sabemos que con el Joystick no hay quien os gane, os adivinamos enfrentándoos a la prueba final de esta fase. En ella nos preguntaremos por dónde se sale. Nos encontramos en una estancia en la que vislumbramos una puerta a nuestra izquierda, herméticamente cerrada, que sospechamos será la salida, y una especie de noria situada cerca de de la misma.

Cuando estamos cavilando la manera de salir de este horrendo aposento, el mismísimo demonio "Pazuzo" aparece con ganas de clavarnos su tridente con auténtica saña. Para librarnos de él, debemos sacudirle todo lo fuerte que podamos, hasta ver como se transforma en vampiro y se escapa de nuestro alcance.

En este momento, nos acordamos de la jaula que compramos al hamster y de cómo se divertía el pobre roedor, dando vueltas sin parar. Se nos ocurre introducirnos en la rueda sin pensárnoslo dos veces y empezamos a andar rápidamente.

Estábamos en lo cierto. La puerta comienza a subir pero..., otra vez ese asqueroso demonio. Está visto que no nos dejará abrir la portezuela. Vale, tío, toma un poco más de leña. Y así una y otra vez hasta que, a la vigésimo octava o trigésimo novena vez consigamos zafarnos de tan pegajoso bicho. ¡Qué te den!, le decimos a la vez que nos escabullimos por la dichosa puertecita. ¿Dónde nos llevará esta salida? Pues muy fácil, hombre, al próximo nivel.

C U A R T A   F A S E



¡Ojo con el ratoncito!, que no es tan malo como parece. El malo es el "as" que tiene escondido en el sombrero.



Procurad liquidar rápido a este ratonzuelo, que como os descuidéis os mandará al principio de la fase.



En este oculto cajón, se encuentra la salida de esta fase. Situaros en el centro, y ya está...



Quien juega con fuego, termina quemándose. Eso mismo os puede pasar si os acercáis mucho a estos hornillos.

CUARTA FASE

Pero, ¿qué nos pasa?, ¿hemos encogido? No, no debemos preocuparnos. Lo único que ocurre es que nos hemos metido de lleno en el rodaje de un film de dibujos animados «El ratón y el mono loco que lleva dentro del coco». Aquí todo es gigantesco. Botes de especias , trozos de queso, saxofones, ardillas y hasta algún que otro chucho a los que parece que su dueño olvidó dar de comer. En fin, manos a la obra, que ya falta menos.

En este nivel, sin menospreciar a ningún enemigo, lo auténticamente peligroso son unas graciosas mosquitas. Estas, armadas de un peso de 800.000 kilos, se aprestan a arrojárnoslo con la aviesa intención de desparramar nuestra sesera por los suelos. Ante ellas, la única solución consistirá en saltar y engañarlas. Acto seguido, y aún en el aire, daremos marcha atrás, una vez veamos que nos lanzan su pesada carga.

De la misma forma, hay otro tipo de enemigo especialmente peligroso. Se trata de unos elementos que, provistos de un "Jet-Pack", vienen sobrevolando y nos freirán a balazos. Para luchar contra ellos y vencerlos, debemos darles un par de impactos con el arma (pistolita de bolas), antes de que lleguen al suelo. De otro modo, serán más rápidos que nosotros y nos enviarán a la morgue.

En algunas estanterías no veremos la posibilidad de pasar de un lado a otro. Para ello daremos un buen puntapié a un bote de pintura que se encuentra por allí , con lo que se derramará la pintura, permitiéndonos usarla como puente.

Algo que hasta ahora no habíamos comentado es que en todas las fases, y según vayamos avanzando, localizaremos unas claquetas. Acercándonos a ellas se cerrarán. Si por algún "extraño" motivo, perdiéramos alguna de nuestras preciadas vidas, comenzaríamos en la última claqueta que hubiésemos activado.

Si no encontramos el final de esta fase, cuando lleguemos a una estantería, que aparentemente no tiene salida, seguimos hacia la pared que está al fondo y caeremos en un cajón que no es visible. Allí se encuentra el rollo de película que buscábamos y el acceso a la lucha final en este nivel.

En ella, a los programadores del juego no se les ocurrió otra cosa que pensar que el grafista no había "currado" lo suficiente. Así que le dijeron: "Saca tu manita y llenanos la pantalla de bichos, que el que haya llegado hasta aquí lo va a tener claro".

Y ¡hala!, que si ahora un pato, que si luego un sapo draconiano que nos fríe a pinchazos, que si un oso torbellino... En fin, que tendremos que usar toda nuestra habilidad para escapar de este auténtico tormento. Y eso no es nada comparado con lo que nos espera después.



Al final de cada una de las fases, y como ya es habitual en este tipo de arcades, nos tendremos que enfrentar a feroces enemigos dispuestos a acabar con nosotros.



«Premiere» tiene excelentes gráficos y sonidos.

QUINTA FASE

Desde luego en estos estudios hay de todo, pues nos encontramos ahora en casa de Luke SkyWalker. ¡Qué bien!, con lo buena que es la trilogía de George Lucas.

No nos emocionemos, muchachos, que lo que aquí nos espera no lo supera ni el mismísimo Darth Vader. El director de «Robótica Criminal», se ha empeñado en que los actores de su última producción sean auténticas máquinas asesinas. Para ello, encargó al departamento de Efectos Especiales que se superaran en todo lo anteriormente realizado. De forma y manera que sólo un especialista consumado pudiera librar la batalla contra los engendros de la técnica.

Pues, que bien, otra vez a intentarlo. Nos tiraremos hacia abajo a ver qué ocurre.

¡Anda!, bichos escupidores que salen de cráteres humeantes. Pues nada, nos escaqueamos y ya está. ¡Pero mira que son traicioneros!, nos ponen minas invisibles en la zona supuestamente segura. Menos mal que al ver la primera explosión nos da tiempo a dar marcha atrás, que si no...

Y hablando de marcha atrás, ya que no vislumbramos ninguna salida, realizamos esa operación. Nos encontramos con que el decorado ha cambiado y donde antes estaba vacío, posiblemente por efecto de esa palanquita que hemos activado, ha surgido como de la nada un auténtico ascensor de ingravidez absoluta. Nos lanzamos hacia él como una flecha y casi no nos da tiempo a liquidar a un astronauta que nos hace frente.

Superado ese obstáculo, nos encontramos en la entrada de lo que parece la base espacial. Penetramos en ella con arrojo y comienza la dura batalla. Robots gafosos que disparan a traición, otros que, subidos a un tanque, nos hacen la vida imposible, naves bombarderas de máxima eficiencia y, lo más peligroso, hormigas neutrónicas armadas de potente láser desintegrador.

¿Cuál es el modo de librarnos de ellas? Nos agachamos, esperamos el primer disparo y el siguiente salto de tan horrendos seres, que pasa rozándonos la cabellera. Y ahora, antes de que reaccionen girándose para aniquilarnos, las disparamos con nuestro cañón-obusero hasta que las hacemos astillas.

De esta forma y saltando cúpulas cortantes, lasers activados por infrarrojos y muchas más artimañas hábilmente diseñadas por algún maligno ser, nos encontramos ante dos ascensores. Tendremos que pasar de uno a otro si queremos seguir viviendo. Por fin lo conseguimos, y llegamos hasta la puerta que nos conduce a otra nueva pesadilla, el final del nivel. En esta ocasión, y ¡cómo no!, presentimos que será aún más difícil superar.

Efectivamente, nos encontramos en el espacio interestelar, perseguidos por una nave conducida extraordinariamente bien por uno de los robots supervivientes. Salimos corriendo, volviéndonos de vez en cuando para asestarle unos buenos cañonazos, ya que de lo contrario nos alcanzaría.

Rápidamente nos percatamos de que no es ese todo el peligro pues, de pronto, la pasarela por la que avanzamos finaliza y sólo nos queda la solución de saltar de asteroide en asteroide. Además, debemos esquivar todo tipo de naves que parecen surgir de la nada. Se empeñan en lanzarnos al vacío o en desintegrarnos con una de las múltiples minas que dejan funestamente a su paso.

Al final conseguimos liquidar, de mil y un disparos, la nave que nos persigue. Ya nos es mucho más fácil conseguir nuestro destino final; la localización y recuperación del último de los rollos robados.

SEXTA FASE

Menos mal, parecía que esa estúpida nave iba a acabar con nosotros. No sabía su metálico piloto que nos habíamos zampado un "bollicao" para desayunar. Pero hombre, ¿dónde hemos venido a parar, a la Edad Media? Desde luego, estos productores no tienen las ideas muy claras.

A estas alturas, realizaciones como «Excalibur», son muy difíciles de superar. No sabemos en que es- →

PREMIERE

tarán pensando. Cogeremos el hechizo mágico, que algún mago bienintencionado nos ha dejado por aquí, y nos largaremos para ver si fulminamos a todo aquel que ose incordiarnos.

¡Pues no somos nosotros nadie para estas cosas! ¿Dragoncitos a nosotros? ¡Va, hombre, va!, que nos los comemos para almorzar. ¿Algún Conan que otro? Pues peor para él; con tres hechizos nos lo merendamos. Y esas estúpidas ranas que pretenden ensalivarnos. ¡Serán osadas! Toma de la frasca, Carrasca.

Después de todas las penalidades pasadas, ningún bichito será capaz de impedir la consecución de nuestro objetivo. Con la moral por las nubes, saltamos armaduras traidoras, sorteamos espinos, casi nos quemamos con unos géisers ardientes, esquivamos todo tipo de armas arrojadizas.

Y ya llegamos a la que presentimos será la gran batalla final. Dispuestos a no amedrentarnos ante nada ni ante nadie, penetramos en la profunda morada del mejor discípulo de Merlín, el mago "Thorin, el viejo".

En cuanto nos vislumbra desde su alta atalaya comienza a fabricar, en una marmita, algún poderoso hechizo. Así que antes de que lo acabe, le enviamos unos cuantos de los nuestros, pero no son suficientes. Antes de hacerle fosfatina, desaparece y en su lugar nos deja unos baboseantes labios y una armadura dispuesta a todo con tal de fastidiarnos.

Salimos victoriosos de la lucha y nos aprestamos a localizar su nueva ubicación. Muy fácil; se ha situado justo debajo de donde nos encontramos, intentando fabricar otra poción más poderosa. Le sacudimos lo que podemos y, de nuevo, otra aparición, esta vez le ha tocado a un oso hormiguero alado. Nos lo cargamos y, situándonos en uno de los dos orificios existentes en la plataforma donde estamos, un coletazo de una serpiente marina nos envía, de nuevo, a la plataforma superior. Después de varios encuentros, no excesivamente amistosos, conseguimos, por fin, liquidar a Thorin.

¡Qué ilusión!, vamos a ver el final del juego, ¿será "potito"?, esperamos que sí. Bueno, ya sabéis, si queréis verlo, agarrar fuerte el joystick y manos a la obra, que el que la sigue la consigue. Nos veremos en la próxima, si es que habéis salido bien parados de ésta. Esperamos que así haya sido porque de lo contrario... Bueno, bueno, tranquilos. Menos películas y más juegos, o al revés, más películas y menos juegos. ¡Chiao!

L. L.

QUINTA FASE


Vuestra llegada a los estudios de ciencia ficción la realizaréis en esta flamante nave interestelar.


¿Qué mente tan siniestra habrá sido capaz de crear este metálico engendro? Lo peor es que viene a por nosotros.


Este tipo de robot motorizado os indicará que no estáis muy lejos de la salida de este nivel.


Salisteis victoriosos de vuestra lucha con los robots asesinos. Caminad rápido hacia la salida de la fase.

SEXTA FASE


Los perdedores del torneo por la mano de Lady Carolina buscan y desean una sangrienta venganza.


En esta época estaban muy de moda los "dragones escupe fuego". ¡A ver cómo os libráis de ellos!


De lo más profundo de estos calderos, la poderosa magia del Señor de las Tinieblas nos acecha peligrosamente.


Sí señor. Este tipo de ascensores del medievo nos parecen de lo más original. Lo patentaremos si salimos de ésta.

NUESTRA OPINIÓN

CORE — Disponible: **AMIGA**

Estamos, sin lugar a dudas, ante uno de esos programas que no se asoman a nuestros monitores con demasiada frecuencia. El buen saber hacer de esta compañía ha conseguido que nuevamente nos maravillemos en la contemplación de unos soberbios gráficos que, acompañados por un buen argumento, nos mantendrá enganchados a nuestro joystick, haciéndonos pasar unos ratos verdaderamente agradables.

El desarrollo del juego, sin ser excesivamente original, está tratado de tal forma que, aún siendo del clásico tipo de arcade de plataformas, aporta novedades como puede ser el cambio de plano en el lugar de la acción, lo que le hace bastante más atractivo.

En el tema gráfico, los programadores de Core nuevamente nos vuelven a sorprender, con su ya clásico estilo que definieron en «Heimdall», acompañado de unas magníficas animaciones de sus personajes.

En el apartado de sonido, nos encontramos ante una muy hermosa sintonía, al igual que con unos bastante bien logrados efectos sonoros.

Todo lo dicho hace que «Premiere», sea uno de esos programas que no pueden faltar en nuestra programoteca.



Si te falta algún número... ¡¡¡vas a echarlo de menos!!!



Nº 36 PVP: 225 Ptas.
- Turrican II
- Prince of Persia
- Mapa de Navy Seals



Nº 37 PVP: 350 Ptas.
- Toki
- Los Lemmings
- Mapa de Chuck Rock



Nº 38 PVP: 225 Ptas.
- La Guerra Simulada
- Prehistorik
- Tour 91
- Mapa de Mercs



Nº 39 PVP: 225 Ptas.
- War Zone
- Darkman
- ¿Dónde está Carmen Sandiego?



Nº 40 PVP: 225 Ptas.
- Brat
- Atomino
- Mapa de Darkman



Nº 41 PVP: 225 Ptas.
- Gauntlet III
- Sonic
- King's Quest V



Nº 42- PVP: 375 Ptas.
- Elf
- Terminator II
- Mapa de The Blues Brothers

Una colección que vale más de lo que cuesta

Para pedir los números que te faltan llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h. o envía el cupón que encontrarás en la revista (no necesita sello)

Atención: Agotados los números :
1.Época: 1,2,4,5,6,7,11,12,19 y 33. 2.Época: 1,2 y 8.



Nº 43- PVP: 375 Ptas.
- Wrestlemania
- Space Quest IV
- Mapas de Megatwins



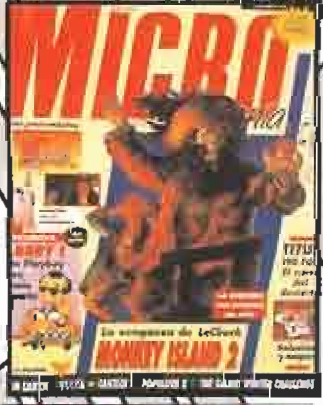
Nº 44 PVP: 225 Ptas.
- Heart of China
- Rodland
- Mapa de Los Simpson



Nº 45 PVP: 225 Ptas.
- Robocop 3
- Space Ace II
- Oh no more Lemmings



Nº 46 PVP: 225 Ptas.
- Gunship 2000
- El Padrino
- Mapa de Heimdall y Another World



Nº 47 PVP: 225 Ptas.
- Monkey Island 2
- Preview Hook y Larry I
- Mapa de Titus the Fox



Nº 48 PVP: 225 Ptas.
- Larry I
- Roger Rabbit
- The Addams Family



Nº 49- PVP: 350 Ptas.
- Dark Seed
- Suplemento Nuevas Tecnologías
- ECTS 92



Nº 50 PVP: 225 Ptas.
- Juegos Olímpicos
- Star Trek
- Larry 5
- Juegos en CD Rom



Nº 51 PVP: 225 Ptas.
- Epic
- Indy IV y Cruise for a Corpse
- De luxe Paint Animation



Nº 52 PVP: 225 Ptas.
- Indiana Jones
- Lawnmower Man
- Sim Ant
- Tecnomanía



Nº 53 PVP: 225 Ptas.
- Cruise for a Corpse
- Guy Spy
- Animator
- Indiana Jones

MORTAL KOMBAT

El juego de lucha más espectacular

De un tiempo a esta parte, los juegos de lucha que aparecían en el mercado eran de lo más predecible, sin inventos y con mucho truco ya trillado. Las excepciones a la regla eran escasas –la última versión del «Street Fighter» y poco más– y resultaban tan convencionales como los documentales educativos de la tele y casi tan aburridos como una clase de matemáticas.

Con el «Mortal Kombat» los chicos de Midway han roto esta tendencia: conservan las claves que han convertido en éxito al género y le han dotado de una serie de características muy espectaculares. Todavía hay pocas máquinas con este juego instaladas en nuestro país pero, sin duda, en pocos meses serán legión.

Sangre y casquería

Más de uno opinará que el «Mortal Kombat» es una diversión excesivamente agresiva. Tiene razón, pero los desgustadores de la casquería se lo van a pasar en grande: cada puñetazo bien enganchado en el cuerpo del contrincante hará saltar un asqueroso chorro de sangre de sus heridas (y ¡ojito!, a la viceversa ocurre lo mismo). Para aumentar las dosis de realismo, los movimientos de los luchadores son más rápidos que en cualquier otro juego de sus características y las figuras son imágenes de personas de carne y hueso, filmadas y posteriormente digitalizadas mediante ordenador.

El guión de «Mortal Kombat» no ofrece grandes novedades. Sus protagonistas son varios luchadores (Kano, Lin Kang, Sub Zero, Scorpion, Raiden, Johnny Lage y Sonya), a los que deberás derrotar antes de llegar a enfrentarte con el peligrosísimo Lu Chang (el viejecito que contempla casi todos los combates), tras acabar con su protector, Goro. No te hagas muchas ilusiones, completar todas las pantallas es realmente difícil. Una tarea de titanes al alcance de unos pocos escogidos con muchas "horas de vuelo". Una vez elegido tu campeón favorito, tienes que derrotar a los restantes luchadores (cada combate es al mejor de tres asaltos), culminando en la "lucha del espejo" (contra un gladiador idéntico a ti) y en peleas contra dos adversarios. La traca final, y la más difícil, la protagonizan los ya reseñados Goro y Lu Chang.

Con un joystick y cinco botones, divididos en tres bloques (uno para puñetazo alto y bajo, otro para patada alta y baja, y el último y solitario para bloqueo), controlas todos los movimientos de los luchadores, cada uno de los cuales posee uno especial que no aparece ni siquiera en las instrucciones de la máquina (Kano, un hacha que se ilumina; Sub Zero dispara un mortífero hielo; Scorpion dispone de un garfio; Raider de un rayo...). ¿Qué cómo puedes utilizar los citados movimientos especiales? Muy sencillo, apretando a la vez un botón de cada bloque. ¿Qué cual es más potente? Probablemente dependa de los gustos de cada uno, pero el hielo de Sub Zero y el hacha del mercenario Kano darán más disgustos de los normales.

Finalmente, conviene reseñar las ventajas que ofrece el "Mortal Kombat" a los más expertos. Compitiendo con otro jugador, sólo debe volver a introducir una nueva moneda el perdedor, lo que fomenta, como ha demostrado la experiencia, la práctica del "pierde paga", la rápida circulación de jugadores y, lo más importante para los especialistas, que es posible pasarse un puñado de horas sin gastarse un duro (excluidos los de la primera vez).

S.E.A.



ARCADE


ARCADE



ARCADE



ARCADE



ARCADE

DRIVER'S EYES

La mirada de un piloto de Fórmula 1

La gracia del «Driver's Eyes» de Namco está perfectamente definida con escasas palabras en su nombre: Ojos de conductor. Montarse en este simulador es participar en una carrera de Fórmula 1 con la perspectiva auténtica del piloto. No hay duda de que la evolución de estos aparatos es espectacular, reduciéndose día a día la distancia que separa los simuladores de los objetos simulados. Seguro que si Kafka hubiera nacido en esta década hubiera escrito una angustiosa novela sobre el tema.

¡Un auténtico ejercicio de conducción!

Lo primero que hay que hacer una vez instalado en la cabina del "Driver's Eyes" es ajustar el asiento para colocarlo en el lugar más cómodo para conducir (todo depende de la altura de las piernas con las que haya querido dotarte la madre Naturaleza). Una vez comprobado que se llega sin problemas (ni por exceso ni por defecto) a los pedales de freno, embrague y acelerador, hay que elegir la clase en que se desea participar: si tu práctica es escasa la amateur (botón verde) y si ya has gastado bastantes monedas, la profesional (botón rojo). La primera te permitirá dar tres vueltas al "Namco circuit" con cambio automático de marchas, y la segunda cuatro, con cambio manual. Nada más empezar a correr, te darás cuenta de que lo que escribimos antes no se aparta un ápice de la realidad: tu perspectiva de la pantalla es la misma que la que tiene un piloto de Fórmula 1. Además, notarás cómo la cabina se mueve al son que dicta tu conducción (por cierto, ¿te has dado cuenta de lo conseguido que está el volante?)

Lógicamente, el «Driver's Eyes» funciona por tiempo, y el sonido tira para atrás. Quizás su único defecto (¡alguno hay que encontrar, aunque sea rizando el rizo!) es la definición de las imágenes, no tan lograda como en otros juegos de similares características. Por último, no olvides fijarte en la pantalla de la derecha: muestra diferentes aspectos del circuito y, además de ser entretenida, te ayudará a conducir más deprisa.

S.E.A.



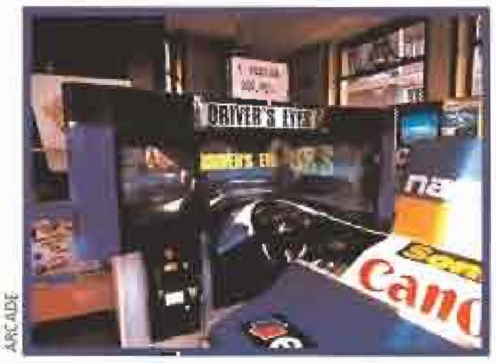
ARCADE



ARCADE



ARCADE



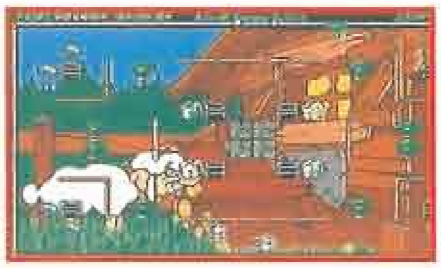
ARCADE

Elaborado con el asesoramiento técnico de Jorge Taylor y la colaboración del salón recreativo Gran Vía 51 de Madrid.



DE VEZ EN CUANDO, TODOS NOS MERECEMOS...
Sólo 325 pts.
HOBBY CONSOLAS
SPLATTER HOUSE II
LA MALDICIÓN DE LA MÁSC
EVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
EXTRA
NOVEDADES
212
PÁGINAS
¡Sólo para campeones!
STREET FIGHTER II
¡¡GRATIS!!
UN
MEGA PIN
SONIC 2
Concurso
REGALAMOS
100
GAME GEAR
Con sintonizador de TV
...UN EXTRA

THE COOL CROC TWINS — AMIGA



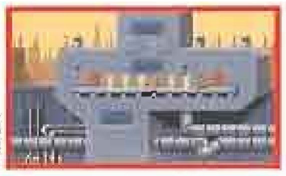
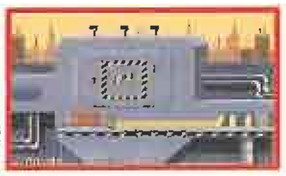
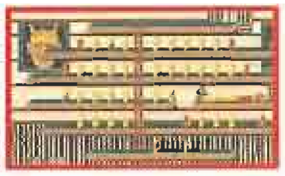

```
REM Cargador 'The Cool Croc Twins
REM Pedro José Rodriguez 20-9-92
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1163922& THEN PRINT"Error en los data'':END
INPUT"Vidas infinitas":a$:IF FNn THEN c%(97)=&H6004
INPUT"Tiempo infinito":a$:IF FNn THEN c%(107)=&H6004:c%(117)=&H6004
PRINT:PRINT"Para evitar problemas de carga si tienes 1 mega o más"
PRINT"interrumpe la escena de introducción antes de que termine"
PRINT"pulsando el botón de disparo del joystick"
PRINT:PRINT"Las claves de acceso son TRIAX. DREAM. MUNGO. JANKO."
PRINT"HENRI. DOORS. FLOYD. BRUNO. MONEY. HUMAN y GIRLS"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,C014,43F8,0302,45FA,00FE,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004,41FA
DATA 002E,2048,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052,0839
DATA 0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004,42AE
DATA 002E,41FA,0016,216E,FF30,0002,2D48,FF30,4278,0300,4CDF,4100,4E75,4EB9
DATA FFFF,FFFF,21C8,0000,2057,0C90,7400,2502,6706,2078,0000,4E75,5278,0300
DATA 0C78,0007,0300,66EE,207A,FFDA,FF30,317C,4EF8,00BB,317C,0394,00BA,60DA
DATA 4CDF,7FFF,2857,48F8,0003,0302,203C,201B,9193,223C,2D5B,FE0E,6136,397C
DATA 4E71,0002,203C,201B,0193,223C,2D5B,FE4A,6122,397C,4E71,0002,203C,201B
DATA 0193,223C,2D5B,FE44,610E,397C,4E71,0002,4CF8,0003,0302,4E75,B094,6608
DATA B2AC,0004,6602,4E75,548C,60F0,*
```

DIE HARD 2 — PC




```
10 ' CARGADOR PARA EL DIE HARD 2 (PC, TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 6:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 9859 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cdie2.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CDIE2.COM, cárgalo antes del
          DIE HARD 2 para jugar con energia infinita."
140 DATA "EB431E558BEC8E5E06813E13B6011E7520B89090C706"
150 DATA "13B6C706C70615B63106C70617B66000C70619B69090"
160 DATA "C6061BB690SD1FEA00000000436172676120444945532"
170 DATA "0A0D24FAB8000BED88B1E40008B0E4200B80201A340"
180 DATA "008E0E42000E1F891E3401890E3601FBB409BA3801CD"
190 DATA "21BA3801CD2700000000000000000000000000000000"
```


PUSH OVER — AMIGA

```
REM Cargador 'Push-Over'
REM Pedro José Rodriguez 18-9-92
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>837211& THEN PRINT"Error en los data'':END
INPUT"Tiempo infinito":a$:IF FNn THEN c%(79)=&H6004
INPUT"Comodines infinitos":a$:IF FNn THEN c%(85)=&H6004
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0014,43F8,0300,45FA,00B4,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004,41FA
DATA 002E,2048,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052,0839
DATA 0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004,42AE
DATA 002E,41FA,0012,216E,FF30,0002,2D48,FF30,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF,FFFF
DATA 21CB,0000,2057,0C90,221F,584F,6706,2078,0000,4E75,207A,FFE6,FF30,317C
DATA 4EF8,0006,317C,0382,0008,6066,4CDF,7FFF,285F,397C,6004,2D5C,09FC,0001
DATA 0000,397C,4E71,299A,397C,4E71,2A42,99FC,0001,0000,4ED4,*
```

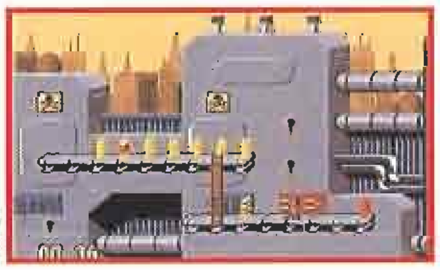
JAGUAR XJ220 — AMIGA





```
REM ************************************************************
REM *        CARGADOR  'JAGUAR XJ220'  (AMIGA) - TONI VERDU / Sep-1992       *
REM ************************************************************
DIM C%(104):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 103:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>53466342& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "COMBUSTIBLE INFINITO (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(97)=V
INPUT "REPARACIONES GRATIS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(100)=V
CLS:PRINT "OK, INSERTA EL DISCO 'JAGUAR XJ220 (DISC 1)' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,62,216E,2E,2,6604,30BC,4E75,41FA,44,43F9,7,FE00,2D49,2E
DATA 303C,76,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017,4281,0258,51CB,FFFC,4641,3081,839,4
DATA BF,E001,66F6,4BFA,6,4EAE,FFE2,41F9,0,2,4E70,4ED0,41FA,12,216E,FE3A,6
DATA 2D48,FE3A,4EF9,0,0,2F29,28,4EB9,0,0,BAF,0,3,205F,C90,444F,5300,6610
DATA 487A,10,21DF,2C,50E8,5E,4EE8,C,4E75,43FB,300,303C,21,13BB,A,0,51CB,FFFB
DATA 4ED1,487A,C,21DF,2C,50EB,106,4ED0,2248,43E9,7000,137C,4A,206C,337C,6004
DATA 5F02,4ED0
```

PUSH OVER — ATARI

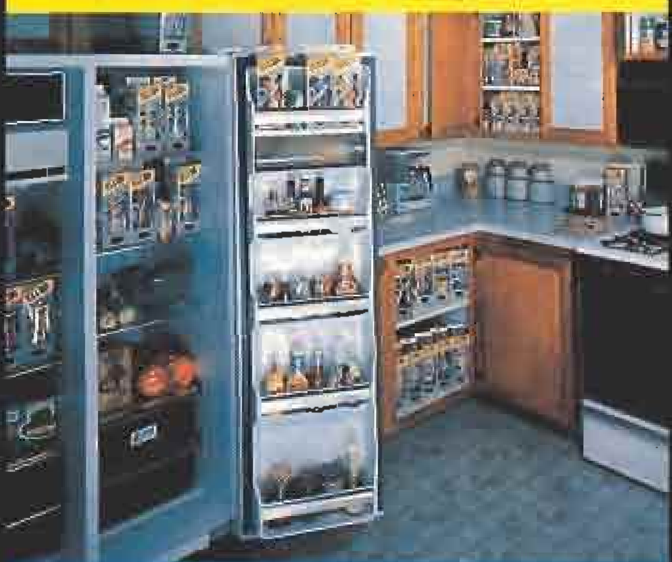
```
1     '**************************************************************
2     '*                    CARGADOR ATARI ST PARA                   *
3     '*                          PUSH-OVER                          *
4     '*              BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM                  *
5     '**************************************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+228 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H133B89 THEN ? "DATAS MAL":END
40    ? "CREDITS INFINITOS (s/n) ";:D=154:P=&H6006:GOSUB 90
50    ? "TIEMPO INFINITO    (s/n) ";:D=162:P=&H6006:GOSUB 90
80    ? "PREPARA UN DISCO":H$=INPUT$(1): BSAVE "PUSH.PRG",Z,N-Z:END
90    A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 601A,0090,00C4,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
110   DATA 0000,0000,487A,0099,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007,4E41,508F,2A6F
120   DATA 0004,206D,000C,4868,0100,2F08,2F3C,0044,0000,4E41,DEFC,000C
130   DATA 4879,0000,0090,4879,0000,0090,4879,0000,0092,3F3C,0003,3F3C
140   DATA 004E,4E41,DFFC,0070,0010,2F40,0004,0880,0000,0008,2A40,2155
150   DATA 3D7C,4EF9,0260,41FA,0008,2D48,0262,4ED6,2008,91CE,2640,D7FC
160   DATA 0000,5000,203C,4E71,4E71,3740,5CA8,3740,5D58,2740,7432,5740
170   DATA 7436,4E07,0000,4155,544F,5C2A,2E2A,002A,1845,1877,504F,4E20
180   DATA 454C,2044,4953,434F,2055,4E4F,2059,2050,554C,5341,2055,4E41
190   DATA 2054,4541,4C41,0090,0000,002E,0606
```

CON ESTA SUSCRIPCIÓN TE VAMOS A DAR LA "LATA"



TODO POR **2.700 Ptas.**

Una práctica y estupenda lata donde podrás guardar tu dinero, tus llaves, todos tus secretos. Te será muy útil cuando vayas de excursión, a la playa, etc. Su apariencia de lata de refresco te permite dejarla en cualquier sitio, incluso en el frigorífico.



PORQUE EL MEJOR SITIO PARA OCULTAR ALGO... ES DEJARLO A LA VISTA

... al hacer tu suscripción a MICROMANIA por un año (12 números) por sólo 2.700 Pts., recibirás totalmente GRATIS una práctica y divertida lata... con truco.

Los suscriptores que renueven por un año su suscripción la recibirán igualmente GRATIS.

Haz tu pedido rellenando el cupón que aparece en el centro de la revista, por teléfono llamando de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h al (91) 654 84 19/654 72 18 o bien por fax enviando el cupón cumplimentado al (91) 654 58 72.

Para mayor comodidad podrás hacer el pago con VISA, AMERICAN EXPRESS, MasterCard

PANORAMA Audiovisión

Por Santiago Erice

UN WESTERN DECADENTE DE CLINT EASTWOOD

«SIN PERDÓN»

En «Sin perdón» Clint Eastwood ejerce de actor protagonista y de director. A pesar de algunos bodrios que jalonan su carrera (bastantes de sus interpretaciones de policías duros y fascistas), es indudable que hay que quitarse el sombrero ante un buen puñado de títulos de este veterano americano. Desde los "spaghetti-western" de Sergio Leone hasta «Bird». Su nuevo film, una "peli" del Oeste en decadencia, pertenece a esta última categoría: la de los aciertos. ¡No te lo pierdas!

Willian Munny, Clint Eastwood, fue un pistolero y ahora es un granjero viudo con dos hijos más pobre que las ratas. El destino le ofrece la oportunidad de volver a desenfundar las armas para cobrar una recompensa.



Le acompañarán en sus aventuras un antiguo "socio", Ned Logan (Morgan Freeman) y el joven Schofield (Jaimz Woolvett). En su camino se cruzarán un sheriff (Gene Hackman), un duro cazador de recompensas (Richard Harris), un novelista (Saul Rubinek) y unas cuantas "rameras" ultrajadas, sin olvidar a los vaqueros que debe atrapar para cobrar la recompensa. ¡Unos personajes muy típicos del western! Y, sin embargo, y a pesar de los tópicos, «Sin perdón» no es una película tópica.

Aunque el western haya vivido su época dorada hace demasiadas décadas (los intentos por revitalizarlo se han quedado en ejemplos aislados de buenos a malos films) todavía proporciona buenos productos, como «Sin perdón». Un guión correcto, unos buenos actores, un excelente director; unas imágenes bellas y violentas, y una fotografía al servicio de la historia que se quiere contar son sus argumentos.

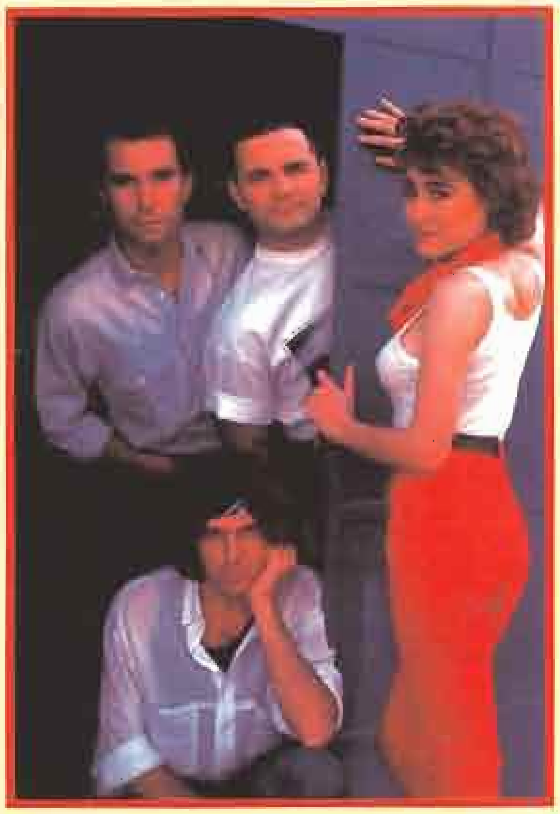


El Oeste de «Sin perdón» es decadente y vieja. Representa un mundo en el que los hombres son manejados por el cruel destino y hacen lo que hacen porque lo tienen que hacer. Es un Oeste de fieras y farsantes, de amistad y fidelidad, de muerte y héroes solitarios.

OLÉ OLÉ

PARA OLVIDAR A MARTA SÁNCHEZ

La historia de Olé Olé podría escribirse en función de las relaciones entre la chica de turno y el resto de la banda. Primero fue Vicky Larraz, que abandonó la formación para intentar convertirse en una versión española de Madonna. Y se quedó en un sucedáneo "light" por falta de osadía. Después fue Marta Sánchez, que optó por seguir saliendo en las revistas sin camuflajes artísticos –léase Olé Olé– que no





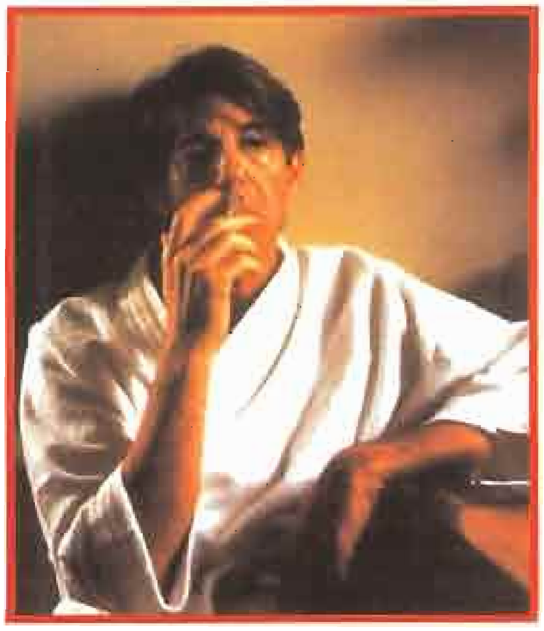
aportaban nada a su rutilante ascensión como mujer objeto "made in Spain".

Su sustituta se llama Sonia Santana (su biografía convenientemente dulcificada se puede encontrar en la "prensa rosa") y ya ha puesto la voz en el nuevo disco de la banda, titulado «Al descubierto».

Sin profundizar en demasía, parece ser que, con respecto a sus antecesoras, Sonia Santana posee una ventaja: canta mejor. Por lo demás, Gustavo y Marcelo Montesano siguen apostando por la fórmula musical que ya habían ensayado anteriormente. Alguna adaptación de un clásico, pop sin contemplaciones pretendidamente elegante, temática lírica-amorosa para burgueses ociosos y melodías bonitas sin estridencias. Para la voz de la calle dejamos el resto de las comparaciones entre Marta y Sonia.

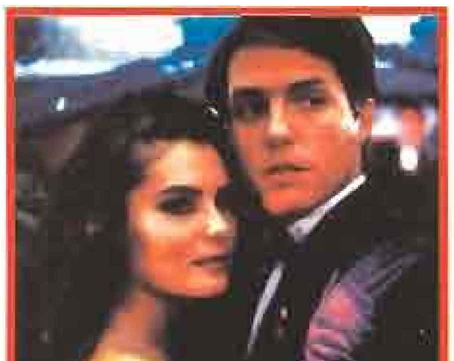
POLANSKI Y EL INFIERNO DEL AMOR

«LUNAS DE HIEL»



El director de cine Roman Polanski es una debilidad: sus films irritan o gustan, provocan pasiones u odios, son amados o despreciados, pero, nunca –y eso le honra en un arte cada vez más banal– dejan indiferente. «Lunas de hiel», basada en una novela francesa y estrenada en el pasado festival de San Sebastián, también se ha hecho y se hará acreedora de adjetivos como los señalados. Sin duda sus largometrajes son tan atormentados como su vida privada (a los seguidores del chismorreo escabroso les recomendamos desde estas páginas la lectura de cualquiera de las biografías sobre el director editadas en España, seguro que no se verán defraudados).

Todo comienza en un barco de lujo, cuando Oscar, que se desplaza en una silla de ruedas, le cuenta a Nigel la historia de amor que protagonizan él mismo y su mujer, Mimi. Poco a poco, el citado Nigel y su esposa Fiona se sienten más y más atraídos por la misteriosa pareja. No se dan cuenta que están siendo utilizados y manejados, que sexo y muerte se complementan en un amor autodestructivo y que ellos no van a ser simples espectadores ajenos a las peligrosas obsesiones de "sus amigos". El actor americano Peter Coyote («E.T», «Al filo de la sospecha») encarna a Oscar, Emmanuelle Seigner («Frenético») es Mimi, Hugh Grant («Maurice») es Nigel y Kristin Scott-Thomas («Un puñado de polvo») es Mimi.



El nuevo film de Polanski vuelve a introducirnos en un ambiente claustrofóbico. Prácticamente la totalidad de la acción transcurre en un barco del que los personajes no pueden escapar porque el mar se lo impide. Entre camarotes y salones de baile se desarrolla el drama, cuya tensión "in crescendo" se basa fundamentalmente en aspectos psicológicos. Peligro, emociones fuertes, sexo, rutina deprimente y enigmas, intuídos pero sólo desvelados al final; constituyen los argumentos de la película. Después de contemplarla comprenderás por qué el amor puede ser un infierno y un juego muy peligroso.

SÓLO UNA PELI DE AVENTURAS

«CRISTÓBAL COLÓN, EL DESCUBRIMIENTO»



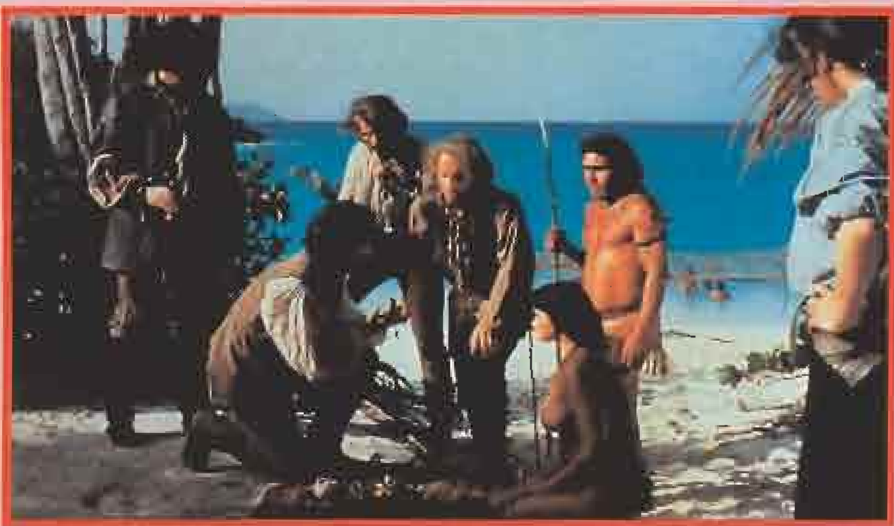
Llegó el primer Colón. El dirigido por John Glen con guión de Mario Puzo (cuyo trabajo en «A sangre fría» sigue siendo una obra maestra). El de Marlon Brando, Tom Selleck, George Corraface y Rachel Ward.

El de la gran superproducción aprovechando los fastos del 92, el Quinto Centenario, la Exposición Universal y demás excusas para el boato. Y llegó la polémica.

Dejemos las cosas claras desde el principio. «Cristóbal Colón, el descubrimiento» es sólo una película de aventuras. No hagas caso de los que la critican por falta de rigor histórico, que no lo tiene. Ni a los apologéticos que se defienden argumentando que los guiones han sido revisados por expertos –sus opiniones siempre terminan plegándose a los intereses de la industria–. Para recibir un clase sobre la figura del nauta italiano, aquel que cameló a la reina que nunca se cambiaba de camisa, se debe acudir a otras fuentes de mayor fiabilidad.

«Cristóbal Colón, el descubrimiento» recurre a una idea mil veces utilizada por Hollywood, y ya muy manida: la de contar en imágenes la vida de un personaje histórico sin ánimo de fidelidad ni rigor, atendiendo únicamente a sus andanzas más cinematográficas, que se inventan o modifican, según dicen, "por exigencias del guión".

Ni las historias bíblicas, ni las de Napoleón y Josefina, John F. Kennedy,ni tan siquiera las del Cid Campeador o Abraham Lincoln –por poner ejemplos dispares– han sido criticadas por su falta de realismo. Lo mismo debiera ocurrir con esta versión del descubrimiento. Sus bondades o maldades dependen de su corrección como película de aventuras. Lo contrario es maniqueísmo, propaganda o debate de besugos.



LA FRONTERA

«CAPTURADOS VIVOS» O LOS SUEÑOS REALIZADOS



La Frontera era de las pocas bandas españolas veteranas que todavía no habían grabado un disco doble en directo. Con las veinte canciones (sólo «Aventuras del capitán Achab» no había sido editada antes) que componen «Capturados vivos» ya forman parte de tan selecto club. Dice Javier Andreu, la cabeza más visible del grupo, que esta colección representa "nuestros sueños realizados" después de nueve años de recorrer la carretera. ¡Toda una vida para una banda de rock and roll!

Les contemplan cinco discos: «La Frontera», «Si el whisky no te arruina, las mujeres lo harán», «Tren de medianoche», «Rosa de los vientos» y «Palabras de fuego». Les acompañan sonidos vaqueros, noches de juerga y alcohol, mucho western. Unos cuantos ídolos que, como ellos, montaron una banda de rock; miles y miles de kilómetros, subidas y bajadas y guitarras con olor a gasolina. Dado como está el patio musical del país, se agradecen estas gotas de adrenalina y emoción. No importa que las canciones sean conocidas. La Frontera es una buena receta contra lo "light", lo suave, los sucedáneos, lo ñoño, el cerebro plano o los primeros treinta y cinco minutos de un partido de baloncesto.

CHICA BUENA, CHICA MALA Y ENAMORADO EN MEDIO

«DEMASIADO CORAZÓN»

En «Demasiado corazón» los personajes son tontos de puro buenos o tan malvados como sólo pueden ser malvados en el cine. Al guapo Antonio Banderas le ha tocado, en esta ocasión, ir de pánfilo enamorado. Su contraria es Victoria Abril; en realidad su contraria por partida doble. Resulta que ella encarna a dos personajes, un par de hermanitas gemelas,



físicamente idénticas y moralmente tan distintas como la noche y el día. Una de ellas, Ana, es tímida, modosa, recatada, solitaria y pacata. Su hermana, Clara, es perversa, cínica, calculadora y criminal. Tras estos personajes principales, los secundarios son protagonizados por Mónica Molina, Pastora Vega...y muchos más.

Eduardo García Campoy ha dirigido un film que se mueve en terrenos ya habituales en el cine negro.Como en casi todos los "thrillers", aunque no salga Bogart en pantalla, se aprovecha de la maldad femenina.

El mito de la bella mujer que considera al hombre un objeto de usar y tirar parece eterno, lo fue con Marlene Dietrich en «El ángel azul» y lo ha sido con Sharon Stone en «Instinto básico». En «Demasiado corazón» se saca jugo, además, al tema de la suplantación de la personalidad para encubrir un asesinato. Algo que los espectadores conocen y que los protagonistas del largometraje se niegan a creer, lo que siempre da mucho juego para mantener la tensión. En resumen, que la mala Clara mata a su marido, luego a Ana, cuando se siente amenazada por la policía, y la sustituye en los brazos de Antonio (Manuel Banderas). Y éste, tan enamorado se siente que no se entera del cambiazo. En fin, ¡todo un culebrón negro a la española!



MEGA DRIVE



27.900 MEGADRIVE +4 JUEGOS +2 CONTROL PAD



21.900 MEGADRIVE +CONTROL PAD +SONIC

19.900 MEGADRIVE +CONTROL PAD

¡Próximamente! MEGA CD



Master System II

BASIC



8.900

CON ALEX KID + CONTROL PAD

SONIC PACK



12.900

CON ALEX KID +SONIC +2 CONTROL PAD

PLUS



15.900

CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

(91) 380 28 92 FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS! (PENINSULA Y BALEARES)

MAIL VxC
VENTA POR CORREO

CENTRO MAIL — Pº Sta. Maria de la Cabeza, 1 28045 MADRID Tel.: (91) 527 82 25

CENTRO MAIL — Montera, 32, 2º Tel.: (91) 522 49 79 28013 MADRID

CENTRO MAIL — BARCELONA PROXIMA APERTURA DICIEMBRE

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

688 Atack Sub	6990	James Pond	8490	Tommy Lasorda Baseball	7990
Acuabatics	8990	Joe Montana Futbol	6990	Truxton	6990
Afterburner II	6990	Joe Montana Futbol II	7990	Turrican	6990
Air Driver	5990	John Madden Football	8490	Twisted Flipper	8990
Alien Storm	6490	Jordan vs Bird	8490	Two Crue Dudes	7490
Back to the Future III	8990	LHX Attack Chopper	8990	Warrior of Rome II	8990
Batman	7490	M. Lemieux Hockey	6990	Where in the world is CS	8990
Battle Squadron	8490	Midnight Resistance	6490	Winter Challenge	6990
Bonanza Bros.	8490	Ms.Pacman	5990	Wrestle War	6990
Buck Rogers	8490	Mystic Defender	6990	Xenon II	8490
Budokan	8490	Pacmania	6990	Zany Golf	8490
Decapattack	6990	Paperboy	6990		
Desert Strike	8990	Phelios	6990		
Devilish	7990	Pit Fighter	8990		
Double Dragon	6490	Ring of Power	8490		
F-22 Interceptor	7990	Road Rash	8490		
Fantasia	7990	Rolling Thunder II	6990		
Fatal Rewind	8490	S. League Baseball	6990		
Ferrari F1	8990	Speed Ball II	6990		
Forgotten Worlds	6990	Starflight	8490		
Galaxy Force II	7490	Street Smart	7490		
Gallahad (was leander)	8990	Sword of Sodan	8490		
Handball	7490	Team USA Baseball	8990		
Heavy Nova	6990	The Immortal	8490		
Hellfire	6990	Thunderforce II	6990		
NHL PA '93 (Hockey)	8990	Toe Jam & Earl	7990		

OFERTAS

Alex Kid in EC	3990
Arnold Palmer Golf	3990
Bouster Douglas Boxing	3990
Golden Axe	3990
Lost Battle	3990
Moon Walker	3990
Revenge of Shinobi	3990
Shadow Dancer	3990
Space Harrier	3990
Super Hang on	3990
Super Real Basket	3990
Super Thunderblade	3990
World Cup Italia 90	3990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

Ace of Ace	5990	Galaxy Force	5990	Rastan	5590
Aerial Assault	5590	Gauntlet	6990	Sagaia	5590
Altes Burner	5990	Golfmania	6590	Scramble Spirits	5590
Air Rescue	5990	Gohs Buster	4990	Shadow of the Beast	6990
Alex Kidd in Shinobi W	5590	Heavyweight Champ	5990	Shinobi	5590
Alex Kidd-H. Tech W.	4990	Heroes of the Lance	6990	Shooting Gallery	4990
Alien Storm	5990	Imposible Mision	6990	Slap Shot	5590
Altered Beast	5590	Italia 90	4990	Speedball	5990
Back to the Future II	5990	Kick off	6490	Summer Games	4990
Back to the Future III	6990	Los Picapiedras	5990	Super Space Invaders	5990
Basket Nightmare	5590	Marble Madness	5590	Tennis Ace	5590
Battle Out Run	5590	Master Chess	6590	UEFA 92	6990
Bomber Raid	5590	Operation Wolf	5590	Vigilante	5590
Bonanza Bros	5990	Out Run Europa	6990	W.Class Leaderboard	6990
Bubble Bobble	5990	Pacmania	6990	Wanted (Pistola)	4990
Cyber Shinobi	5990	Paperboy	6990	Wonder Boy	4990
Chase H.Q.	5590	Pit Fighter	6990	Wonder Boy III	5590
Choplifter	4990	Prince of Persia	5990	World Games	5590
Double Dragon	5590	Put & Putter Golf	5590	Xenon II	5990
Eswat	5990	R-type	5990	Shadow Dancer	5990
Fire & Forget II	6990	R.C Gran Prix	5990	Moon Walker	5990
G-Loc	5990	Rampage	5590	Golden Axe	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	Global Defense	1990	Super Tennis	1990
Aztec Adventure	1990	Hang on	2990	Teddy Boy	1990
Bank Panic	1990	Kung-Fu Kid	2990	The Ninja	1990
Black Belt	1990	My Hero	2990	Transbot	1990
Enduro Racer	1990	Rescue Mission	1990	World Grand Prix	1990
Fantasy Zone	1990	Secret Comand	1990		

GAME GEAR

BASIC

PLUS



DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

CARTUCHOS GAME GEAR

Aerial Assault	5190	Psychic World	4590
Ax Battler	5190	Put & Putter	4590
Batman Returns	5190	Senna's Super Monaco GP	5190
Chessmaster	5190	Shinobi	5190
Chuck Rock	5190	Slider	5190
D.R. Basketball	5190	Solitaire Poker	5190
Devilish	5190	Sonic	5190
Dragon Crystal	5190	Space Harrier	4590
G-Loc	5190	Spiderman	5190
Halley Wars	5190	Super Kick Off	5490
Joe Montana Futbol	5190	Super Monaco G.P.	5190
Mickey Mouse	5190	Tazmania	5190
Ninja Gaiden	4590	W.C. Leaderboard	5190
Olympic Gold	5190	Wimbledon Tennis	5190
Out run	5190	Wonderboy	4590
Pac Man	4590	Wonderboy II	5190
Pato Donald	5190	Woody Pop	5190

PERIFERICOS GAME GEAR

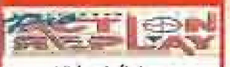


CARRY CASE ·2490 — SINTONIZADOR TV ·13900 — MASTER GEAR CONVERTER ·2490 — WIDE GEAR ·2490 — FUENTE ALIMENTACION ·2190

CABLE GEAR TO GEAR ·1990
CABLE AUDIO/VIDEO ·1595



GP CARGADOR + ALIM ·7500
CARGADOR BATERIAS ·7990
BOLSA DE LUXE ·2900 — MALETIN AITACHE ·3495 — PLAY AND CARRY ·2995



Vidas infinitas, energia ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.



MEGADRIVE 11500
SUPER NINTENDO 11500
GAME BOY 9500
NINTENDO NES 9500

PERIFERICOS MEGADRIVE MASTER SYSTEM



Producto	Precio
POWER BASE CONVERTER	MEGADRIVE · 6490
SOFT PAK	MEGADRIVE · 1695 / MASTER SYSTEM · 1695
CADDY PAK	MEGADRIVE · 1295 / MASTER SYSTEM · 1295
PRO 1	MEGADRIVE · 3875
CONTROL PAD	MEGADRIVE · 2595 / MASTER SYSTEM · 2595
ARCADE POWER STICK	MEGADRIVE · 7900
DOS MANDOS A DISTANCIA	MEGADRIVE · 5990 / MASTER SYSTEM · 5990
SIGMA RAY	MEGADRIVE · 3900 / MASTER SYSTEM · 3900
TELEMACH 2000	MEGADRIVE · 6900 / MASTER SYSTEM · 6900
CONTROL PAD	MASTER SYSTEM · 1590
LIGHT PHASER	MASTER SYSTEM · 5990
CONTROL STICK	MASTER SYSTEM · 2590
CHALLENGER INFRARROJOS	MASTER SYSTEM · 7250
S G FIGHTER	MASTER SYSTEM · 4300

MEGADRIVE MASTER SYSTEM MEGADRIVE
500 Pts DESCUENTA A CADA CARTUCHO 500 Pts



Título	Precio
TERMINATOR	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
CHUCK ROCK	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
SIMPSONS	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
ALIEN III	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
ARCH RIVALS	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
SUPER SMASH TV	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
EMPIRE OF STEEL	MEGADRIVE - 6990
GREEN DOG	MEGADRIVE - 6990
DRAGON FURY	MEGADRIVE - 6990
SPLATTER HOUSE II	MEGADRIVE - 6990
NEWZEALAND STORY	M. SYSTEM - 5990
HOLYFIELD BOXING	MEGADRIVE - 8490
NFL FOOTBALL	MEGADRIVE - 8490
BULLS VS LAKERS	MEGADRIVE - 8990
SPIDERMAN	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5590
GHOUL'S GHOSTS	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
WONDER BOY	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5590
MICKEY MOUSE	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
OUT RUN	MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 5590
D.R. BASKETBALL	MEGADRIVE - 6990
INDIANA JONES	M. SYSTEM - 6990
DONALD DUCK	M. SYSTEM - 5590
TALMIT'S ADVENTURE	MEGADRIVE - 6990
STREETS OF RAGE	MEGADRIVE - 6990
TOM & JERRY	M. SYSTEM - 5990
LA SIRENITA	PROXIMAMENTE
HOCKEY	MEGADRIVE - 8490
TALESPIN	PROXIMAMENTE
SUPER MONACO	MEGADRIVE - 6990 / M.SYSTEM - 5590
OLYMPIC GOLD	MEGADRIVE - 8490 / M.SYSTEM - 6990
QUACK SHOT	MEGADRIVE - 6990
GOLDEN AXE II	MEGADRIVE - 6990
TOKI	MEGADRIVE - 7990
WONDER BOY MONST. W.	MEGADRIVE - 8990
POPULOUS	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 6990
SENNA	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 6590
KLAX	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
CALIFORNIA GAMES	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
BATMAN	MEGADRIVE - 6990
UEFA 92	M. SYSTEM - 6990
SHADOW OF THE BEAST	MEGADRIVE - 7990
TAZMANIA	MEGADRIVE - 6990
JAMES POND II	MEGADRIVE - 8490
STREET OF RAGE 2	PROXIMAMENTE
ASTERIX	M. SYSTEM - 5990
KID CHAMALEON	MEGADRIVE - 7490
TURBO OUT RUN	MEGADRIVE - 6990
NINJA GAIDEN	M. SYSTEM - 5990
SONIC	MEGADRIVE - 6990 / M.SYSTEM - 5990
STRIDER	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990

CUPON DE PEDIDO

MAIL VxC

MARCA TU SISTEMA

- SPECTRUM CINTA
- AMSTRAD CINTA
- AMSTRAD DISCO
- COMMODORE
- PC 5 1/4
- PC 3 1/2
- AMIGA
- ATARI
- MASTER-SYSTEM
- MEGADRIVE
- GAME GEAR
- NINTENDO
- SUPER NINTENDO
- GAME BOY
- LYNX
- TURBO GRAFX

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....

TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

MAIL VXC
VENTA POR CORREO



HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H.
SABADOS DE 10,30 A 14 h
TELF:(91) 380 28 92
FAX: (91) 380 34 49



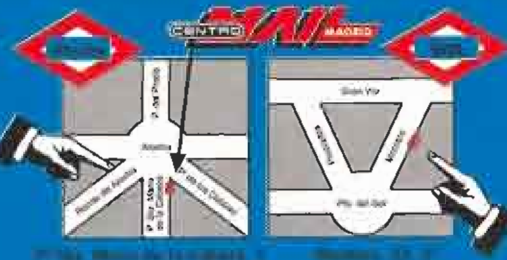
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

¡ATENCION! CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92



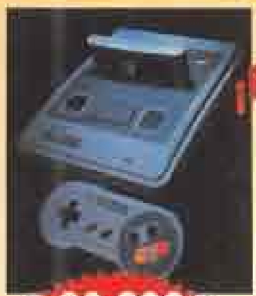
URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO, ¡LLAMANOS! PENINSULA Y BALEARES



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

¡PIDELA YA! 18.900



23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

ROBOCOP 2	8990
SUPERPROBOTECTOR	8990
EXHAUSTHEAT	10490
SUPERMARIOWORLD	7490
SUPERADVENTUREISLAND	9900

SUPERNINTENDOSCOPE	8990	MANDO DE CONTROL	2360
CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2195	CABLE RCA AUDIO VIDEO	1690
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1795	CABLE EUROCONECTOR	2190
MALETIN SUPERNINTENDO	4495	JOYSTICK FANTASTIC	4900



STREET FIGHTER II- 11490 · JOE & MAC- 9990 · SPIDERMAN X-MEN- 9490
ADDAMS FAMILY- 8990 · SUPER CASTELVANIA IV-8.990 · PAPER BOY 2- 8990 · SUPER GHOULS & GHOST- 6990 · TORTUGAS IV- 9490
SUPER SOCCER- 6990 · SUPER R-TYPE- 6990 · FINAL FIGHT- 9990 · WWF- 9490 · SUPER SMASH TV- 8990
F-ZERO- 6990 · SUPER TENNIS- 6990 · CHESS MASTER- 8990 · U.N. SQUADRON- 9990 · ZELDA- 6990

Nintendo

OFERTA ESPECIAL



Consola P.V.P. 10.600

SUPER SET Por sólo 24.300

ACTION SET Por sólo 21.900

Advantage joystick	6990	Rainbow Island	6990
Alargador Cable	1995	Road Blaster	7400
Controllers	3900	Robocop	6500
Four Scores	5900	Solomons Key	5600
Organizador de Juegos	1195	Smash TV	7400
Super Controller	990	Solstice	6900
		Star Wars	7790
Addams Family	6990	Street gans	7400
Blue Shadow	6900	Super Mario 2	7250
Bubble Bubble	6500	Tennis	3900
Captain Planet	6500	Terminator 2	7990
Double Dragon 3	7990	Tetris	6500
El Imperio Contraataca	7790	The Flintstones	8490
Elite	8400	The Legend of Zelda	7250
Four Player Tennis	6500	Track & F. in Barcelona	6500
Joe &Mac	7990	Trog	6600
Kick Off	8400	Turbo Racing	7250
Konami Hyper Soccer	6500	Turtles II	7900
Mega Man 2	7900	World Cup	6500
Megaman 3	7900	World Champ	7900
New Zealand Story	6990	Wrestlemania	6500
North & South	7500	Zelda 2	7900

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

GAME BOY

11.900



Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas

Addams Family	4990	Dig Dug	4990	Kung Fu Master	3890	Robocop	4490	The Simpsons	4990
Adventure Island	4400	Double Dragon 2	4990	Kwirk	4190	Robocop II	4990	Tiny Toon Adventure	4490
Asteroids	4490	Double Dragon 3	4490	Marble Madness	4990	Roger Rabbit	4490	Tortugas Ninja 2	5390
Bart us Juggernauts	4490	Dr. Franken	4490	Mega Man	3890	Sneaky Sneaks	5390	Track and Field	4490
Batman	4900	Dr. Mario	3890	Mega Man 2	3890	Snow Brothers	4990	Track Meet	4990
Battletoads	4990	Dragon Lair	4490	Mickey	5390	Solomon's Club	4190	Turrican	4490
Blades of Steel	4490	Duck Tales	4490	Navy Seals	4900	Spiderman	4190	Turtles	4490
Bomb Jack	4490	F-1 Racer	5390	NBA 2	5400	Spiderman 2	4490	Wizard & Warriors	3890
Boulder Dash	3890	Gargoyles	4190	NBA All Star Challenge	4490	Star Trek	4490	World Cup	3890
Buble Bobble	4900	George Foreman Boxing	4490	Nemesis	4490	Super HuchBack	5400	WWF	4990
Bugs Bunny	3890	Golf	3890	Ninja Gaiden	4400	Super Kich Off	5400	WWF 2	4490

COMPLEMENTOS GAME BOY



LIGHT BOY- 4.190 · LUZ Y LUPA- 2.995 · ILUMINACION- 1.750 · LUPA- 1.395 · ALTAVOCES- 1.895 · BATERIA RECARG.- 5.900 · BATERIA NUBY- 3.995 · GAME PACK- 1.395 · HANDY BOY- 5.990
ADAP. COCHE- 1.295 · KIT LIMPIEZA- 1.395 · PLAY & CARRY CASE- 2.195 · CARRY CASE- 1.795 · MALETIN ATACHE- 2.995 · HOLSTER- 1.295 · HOLSTER KONIX- 2.295 · ADAP. CORRIENTE- 1.295 · HANDY CARRY- 890

PRODUCTO ESPECIAL



GLOBAL EFFECT PC 5 1/4 - 4990 · PC 3 1/2 - 4990 · AMIGA 4990
BIRDS OF PREY PC 5 1/4 - 3990 · PC 3 1/2 - 3990 · AMIGA - 3990
STEEL EMPIRE PC 5 1/4 4990 · PC 3 1/2 4990 · AMIGA 4990
AIR WARRIOR PC 5 1/4 - 4495 · PC 3 1/2 - 4495 · AMIGA 4495 · CD ROM 7995
LEATHER GODDESSES
DISCOVERY PC 5 1/4 3450 · PC 3 1/2 3450 · AMIGA 3450 · PC 5 HD 3995 · PC 3 HD 3995
LA COLMENA PC 5 1/4 - 4995 · PC 3 1/2 4995 · ATARI 4995 · AMIGA 4995 · PC5 HD - 5995 · PC3 HD 5995
LURE OF THE TEMPTRESS
ULTIMA UNDERWORLD PC 5 1/4 6990 · PC 3 1/2 6990
MAD T.V. PC 5 1/4 4490 · PC 3 1/2 4490 · AMIGA 4490
HEART OF CHINA PC5 16Col 7990 · PC3 16Col 7990 · PC5 256Col 8490 · PC3 256Col 8490
KING'S QUEST V PC5 16Col - 7990 · PC3 16Col - 7990 · PC5 256Col 8490 · PC3 256Col 8490 · CDROM 9900
HARPOON PC 5 1/4 - 5990 · PC 3 1/2 - 5990 · AMIGA 5990
MONKEY ISLAND 2 PC 5 256 Col - 6995 · PC 3 256 Col - 6995 · AMIGA 7490
F 117 A PC 5 1/4 6490 · PC 3 1/2 6490
DUNE PC 5 1/4 - 5490 · PC 3 1/2 - 5490 · AMIGA - 5490
LARRY PC 5 1/4 16 Col · PC 3 1/2 - 5990 · PC 5 256 Col · PC 3 1/2 - 6490
FIGHTER COMAND PC 5 1/4 - 3450 · PC 3 1/2 - 3450 · AMIGA 3450 · ATARI - 3450
CASTLES PC 5 1/4 - 3990 · PC 3 1/2 - 3990
SPACE QUEST 4 PC5 16Col - 6990 · PC3 16Col - 6990 · PC5 256Col - 7490 · PC3 256Col - 7490
C. SANDIEGO EN EL TIEMPO PC 5 1/4 - 5990 · PC 3 1/2 - 5990 · AMIGA - 5990
THEIR FINEST HOUR PC 5 1/4 - 3990 · PC 3 1/2 - 3990 · ATARI 3990 · AMIGA 3990
DARK SEED PC 5 1/4 6990 · PC 3 1/2 - 6990 · AMIGA - 6990
SHADOW LAND PC 5 1/4 - 3990 · PC 3 1/2 - 3990 · ATARI 3990 · AMIGA - 3990
SIM EARTH PC 5 1/4 - 6490 · PC 3 1/2 - 6490
MONKEY ISLAND PC5 16Col - 7490 · PC3 16Col - 7490 · PC5 256Col - 7490 · PC3 256Col - 7490 · ATARI 7490 · AMIGA 7490
SHUTTLE PC 5 1/4 - 6990 · PC 3 1/2 - 6990 · AMIGA - 6990
SHADOW SORCERER PC 5 1/4 - 4490 · PC 3 1/2 - 4490 · AMIGA 4490 · ATARI 4490
INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS PC 5 1/4 - 6150 · PC 3 1/2 - 6150 · CD ROM - 9900
HEROES OF THE 357th PC 5 1/4 - 3990 · PC 3 1/2 - 3990
AIR BUCKS PC 5 1/4 - 3450 · PC 3 1/2 - 3450 · AMIGA - 3450 · ATARI 3450
SIM ANT PC 5 1/4 - 5990 · PC 3 1/2 - 5990 · AMIGA - 5990 · ATARI - 5990
CRUISE FOR A CORPSE PC 5 1/4 - 4490 · PC 3 1/2 - 4490 · AMIGA 4490
CRIME CITY PC 5 1/4 - 3450 · PC 3 1/2 - 3450 · AMIGA - 3450 · ATARI - 3450
LARRY V PC5 16Col 7490 · PC3 16Col - 7490 · PC5 256Col - 7990 · PC3 256Col - 7990
ETERNAM PC 5 1/4 - 4490 · PC 3 1/2 - 4490

Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino

MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID

GAME GENIE



6.500 PARA NINTENDO NES

ATARI LYNX

11.900 SUPER PRECIO



LYNX II 17.900

Adap. Mechero Coche	2500	California Games	4900	Robotron 2084	4900
Adaptador Red	1900	Crystal Mine	4900	Rygar	4900
Bolsa Pouch	2900	Checkered Flag	4900	S.T.U.N. Runner	4900
Cable Comlynx	900	Chip's Challenge	4900	Scrapyard Dog	4900
Maletin Lynx	2900	Electrocop	4900	Slime World	4900
Visor Solar	1200	Gates of Zendocon	4900	Toki	4900
		Gauntlet III	5400	Tournament Cyberball	4900
		Hard Drivin's	4900	Turbo Sub	4900
		Hockey	4900	Viking Child	4900
		Hydra	4900	Warbirds	5400
		Klax	4900	Xenophobe	4900
		Ms. Pacman	4900	Xybots	4900
		NinjaGaiden	5400	Zarlor Mercenary	4900

DISCOS VIRGENES



10 discos 3 1/2 995
10 discos 3 1/2 HD ... 1.500
10 discos 5 1/4 495
10 discos 5 1/4 HD... 995
10 discos 3" 3.900

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
CARMEN SAN DIEGO	5900	5900
CRIMEN WAVE	3990	3990
ELITE +	4990	4990
ELVIRA II	4995	
F-15 II	6990	6990
FUTURE WAR	4490	4490
GUNSHIP 2000	6490	
INDIANA ADV. CASTELLANO	[illegible]	5990
LINKS	5490	
LOOM	3990	3990
LORDS OF THE RING	3990	3990
M.1. TANK PLATOON I	6990	6990
MANIAC MANSION	4490	4490
MEGAFORTRESS	4990	
MIG 29 FULCRUM	[illegible]	3990
OPERATION STEALTH	4490	4490
POPULOUS II.		3990
POWER MONGER	3990	3990
RAIL ROAD TYCOON	6490	6490
SECRET OF MONKEY ISLAND	5990	5990
SILENT SERVICE II	6990	6990
THE SECRET WEAPONS	5990	



¡AHORA EN TU ORDENADOR!
STREET FIGHTER II ™
LA PIRATERIA ES DELITO
BLANKA
E. HONDA
ZANGIEF
RYU
GUILE
DHALISM
KEN
CHUN LI
Disponible en PC, St, Ag
Spectrum, Amstrad, Amstrad disco (a partir de enero)
Street Fighter™ II. © 1992 Capcom USA. Inc. Todos los derechos reservados.
Street Fighter™ II es una marca registrada de Capcom USA, Inc. Distribuido bajo licencia de Capcom USA por U.S.Gold Ltd.
U.S. GOLD
CAPCOM USA
ERBE
Serrano, 240 • 28016 Madrid • Tel: (91) 458 16 58